

発売直前！強者3人の大攻略

STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターIIターボ

攻略ガイドブック②

ケン／サガット／ベガ編

CONTENTS もくじ

攻略編 連続攻撃でたたみかけろ



KEN ケン

連続技のバリエーションの多さとその破壊力は全格闘家中でもトップクラス。正攻法から撹乱、奇襲まで、あらゆる闘い方が可能だ。

基本的な闘い方 スキを見て飛び込み→連続攻撃

基本技の豊富さから、地上での闘いでも他の格闘家に1歩もひけをとらないが、その本領が最大限に発揮されるのは、やはり飛び込みからの連続攻撃。飛び込むチャンスを常にうかがい、一度飛び込んだなら、怒涛の連続攻撃をたたき込もう。



強昇龍拳のおかげで、リュウとは違った闘い方ができるようになった

通常技の強さを生かせ

昇龍拳を代表とする必殺技ばかりが注目されがちだが、通常技だけでも十分に闘えるだけの実力を秘めている。特に強力なのは強パンチ。立ち状態のアッパーと正拳突き、しゃがみ状態の突き上げアッパーがあれば、ほとんどすべての飛び込み攻撃を撃墜することができるし、こちらが飛び込む際にも強パンチはその威力をいかんなく発揮してくれる。地上での闘いにおいては、しゃがみ中キックや、当たれば相手を転倒させることができる、しゃがみ強キックを使っていこう。

対空



タイミングよく打つのが重要

牽制



相手の動きを止めてしまえ

飛び込み



連続技にもつなげる強パンチ

必殺技の使いどころ

リュウと違って、ケンの波動拳は前作のときとほとんど変わっていない。相手を牽制する、相手の放った飛び道具を相殺するといったところが基本的な使い方だが、相手を気絶状態にしやすいという特性を持つので、連続技の一部として使われたときに絶大な威力を発揮する。竜巻旋風脚は威力が弱くなり、地上で当たっても相手を転倒させることはできないが、異常なまでにスピードが早いので、一気に間合いを詰める、相手の背後に回り込むなど、撹乱戦法にもってこい。竜巻旋風脚から昇龍拳、竜巻旋風脚から着地して投げなど、相手に反応するスキを与えずに攻撃を加えるチャンスを与えてくれる技だ。昇龍拳はコマンドを入力し終えてから攻撃判定が発生するまでが早く、弱で出せば着地時に生じるスキも少なくてすむ。斜め前方に飛ぶようになった強の昇龍拳は、意表をつくタイミングで使えば、試合の流れを一気に自分のほうに持ってくることができるのだ。

波動拳



使い道はいろいろある

竜巻旋風脚



スピードを生かして、相手にスキを作らせる

強昇龍拳



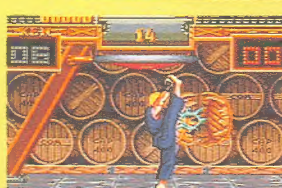
試合の流れを引っくり返すキッカケにもなる

ボーナスステージ

車のステージとレンガのステージは、ねりちゃぎを使えば楽々とパーフェクトを取ることができる。余裕がある人は、この2つのステージで昇龍拳の練習をしてみるのもいいだろう。タルのステージは、やはりねりちゃぎか、または突き上げアッパーを使おう。中盤、タルの降ってくる間隔が短いところがあるので、そこではギリギリ当たるように、早め早めに技を出そう。



必ず2回ずつ当たるねりちゃぎで楽に壊そう



上下に広いアタリ判定があるので、信頼できる



KEN

ケン VS リュウ
飛び込むチャンスをつかめ

全体的に技のスピードがアップしたケンに対して、リュウのほうは1発1発の技の重みが増している。弱、中の昇龍拳に竜巻旋風脚、しゃがみ強キックの回転足払いと、相手を転ばせることのできる技のキレ味が何より怖い。



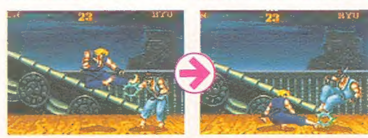
↑名実ともに別のキャラクタとなった両者の闘いは、ものすごく熱い

飛び込み攻撃が基本　1P

コンピュータが操るリュウは間合いの遠近にかかわらず波動拳を連射するクセがあるので、そのスキをついて飛び込むのが、オーソドックスにして最良の闘い方だ。ほとんどの場合、2連射はしてくるので、2発目を先読みして飛び込もう。登り蹴りで迎撃されてしまった場合は、その後の回転足払いの戻りに反撃できることが多いのも覚えておこう。



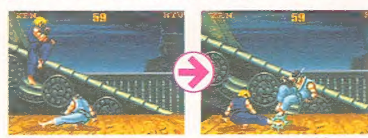
↑大抵2連射はしてくる波動拳を呼んで飛び込め



↑強キック2発の連続攻撃。基本中の基本だ



↑一気に気絶させる連続攻撃も狙ってみよう



↑跳び横蹴りをくらったら、めげずにお返ししろ

昇龍拳を待って叩く　1P

試合中盤になると、しばらくの間リュウが何も攻撃をしかけてこなくなることがある。しばらく待っていると突然、強昇龍拳を打つので、その着地を狙って投げるなり、連続攻撃を叩きこむなりしよう。ただし、強昇龍拳ではなく竜巻旋風脚を繰り出してくる場合もあるので、むやみに近づくのはやめておこう。

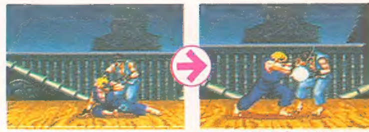
竜巻旋風脚にそなえつつも、すかさず接近できるくらいに間合いを調節してリュウの次の行動を見守れ。



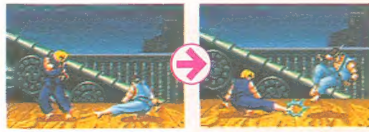
↑投げてしまうのが一番お手軽。君はどうする？

地上戦をいかに闘うか VS

特性に違いはあるものの、同じ技を持つ者同士。ポンポン飛び込んできてくれるリュウ使いなど滅多にいない。当然、地上での足技による攻防が大切になってくる。しゃがみ中キックとしゃがみ強キックの間合いを覚えて、絶対に空振りだけはしないように。強いヤツは、すかさずそのスキを狙ってくるからだ。



⬆地上戦でもスキさせあれば連続攻撃を狙え



⬆相手が空振りしたら、すかさずそこを突くのだ

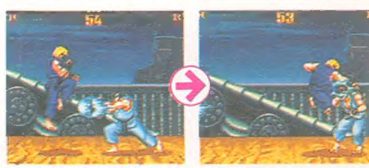
投げも狙え



⬅空振りしたところに近寄って、投げてしまってもいい

勝負はやはり飛び込み VS

足技や波動拳で相手の体力を少しずつ奪っていくのも確かに1つの戦法ではあるが、やはりスキさえあれば飛び込み攻撃を狙うのがケン使いの神髄だ。波動拳を読んで飛び込む、後ろに下がる素振りを見せておいて一転して飛び込む、相手を転ばしておいて、起き上がりを狙って飛び込むなどなど、飛び込みがワンパターンにならないように工夫すれば相手にも読まれにくくなる。相手のすぐ側に着地するように竜巻旋風脚や空中竜巻旋風脚を出し、そこから昇龍拳や投げにつなぐ奇襲戦法も使っていきたい。



⬆対戦相手の心理を呼んで飛び込んでいけ

竜巻旋風脚で奇襲



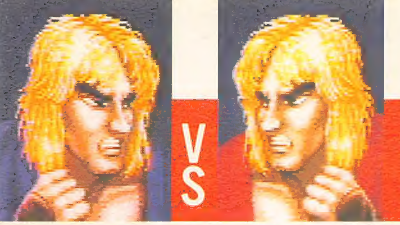
⬅竜巻旋風脚でスキを突く奇襲も使っていこう

竜巻旋風脚を警戒せよ VS

一瞬のうちに転ばされてしまう竜巻旋風脚はリュウの奇襲攻撃としては定石。至近距離で強波動拳を撃つと、すり抜けられる危険もあるので、強波動拳ばかり連射するのはやめよう。

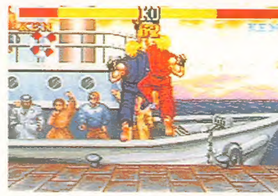


⬆抜けられたこともショックだが、威力もスゴイ



ケン VS ケン
チャンスに連続技をたたき込め

コンピュータが操るのと人間が操るのとで、これほど性格が違ってしまうキャラも珍しい。コンピュータはコンピュータなりの、そして人間は人間ならではの強さを発揮するのが面白い。とにかく、カタにはまればメチャクチャ強いのだ。



⬆ケン対ケンの対決はかなりハデな展開になる。連続技を叩き込め！

待ち戦法でOK　1P

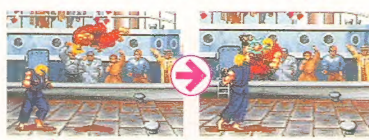
試合開始直後に竜巻旋風脚を繰り出すことが多く、これをガードすると、まず確実に昇龍拳を撃つ。しっかりガードして、着地を叩こう。前後にジャンプしているときはしゃがみ強キックか、一歩踏み込んでの強パンチで迎撃。竜巻旋風脚をしゃがみ強パンチで落とすこともできるが、この場合はケンが真上にきたところを叩くように攻撃するのがポイントだ。



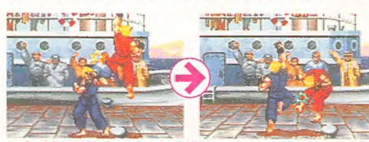
⬆中波動拳をうまく当てて落としてもいい



⬆ケンが頭上に差しかかったところを叩く



⬆一歩踏み込んでから打てば、負けることはない



⬆竜巻旋風脚の後の昇龍拳はこちらのチャンスだ

1発逆転を喰らうな　1P

体力が少なくなったケンは、かなり強引に攻めてくるようになる。跳び横蹴りや竜巻旋風脚で頭上を往復し、こちらがガードをミスすれば強昇龍拳を叩きこまれてしまうのだ。跳び横蹴りは強パンチで、竜巻旋風脚はしゃがみ強パンチで確実に落とそう。慌てたら負けなのだ。



⬆左右に飛びかうケン。落ちついてアッパーで



⬆竜巻で往復。落とし方を知ってれば全然平気

相手に合わせた闘い方を VS

人間が相手の闘いでは、いわゆる読み合いになるわけだが、ケン対ケンの闘いでは、それに加えて1回の飛び込みでどれだけ相手の体力を奪えるかが重要になってくる。飛び横蹴りを3回当てたとしても、アッパー昇龍拳を1回食らって気絶してしまえばトータルで負けなのだ。連続攻撃なくして勝利はないぞ。



対空攻撃が苦手そうなら、どんどん飛び込め



そこそこの相手なら、手堅く闘っていこう



竜巻旋風脚で一瞬のスキを突く。相手も十分に分かっている戦法だが、やってみる価値はある

相手の反応を見こして技を当てろ

何か技を出して、その技に反応して行動したところを別の技で迎撃するのは対COM戦の常套手段（しゃがみ中キックを出して、飛び込んできたところをアッパーで叩きおとす等…）だが、特定のキャラに対しては一発の技だけで、反応させ、かつ迎撃することができる。攻略法とは少し意味合いが違うが、そんな例を2つほど紹介しよう。1つ目は対ブランカ戦。特定の間合いで立ち強キックを出すと、ローリングアタックで突っ込んできて勝手に当たってくれる。もう1つは対バイソン戦。転ばせたら、バイソンの目の前まで移動して、立ち上がる瞬間にしゃがみ強キックを出すと、何らかの反撃をしようとして当たってくれるのだ。



起き上がったとき近くに相手がいると手を出してしまうバイソンの習性を利用

ローリングを誘う



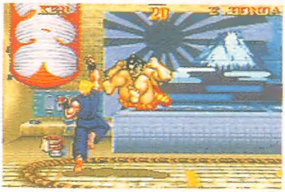


ガードの姿勢から一転してローリングで突っ込んでくる。間合いが難しいよ



KEN
ケン VS E.本田
接近を許してはならない

通常技の強力さに加え、新必殺技・スーパー百貫落としが加わったことで接近戦には滅法強い。特に、スーパー百貫落としをいつでも自由に出せるCOMには手がつけられないほどだ。間合いを離して闘うことが最も重要課題になる。



⬅接近戦に持ち込まれると不利。何がなんでも間合いを確保するべし

開始直後は後方ジャンプ　1P

試合開始直後はとりあえず後方にジャンプ。すると、かなりの確率でスーパー頭突きで飛んでくる。後方ジャンプ中に本田が四股蹴りのポーズをしたら、着地と同時に波動拳を撃とう。飛んできた本田に見事に命中する。スーパー頭突きが来なかった場合は、以下の攻略法に移れ。

後ろにジャンプ



⬆とりあえず後ろにジャンプ

波動拳



⬆着地したら波動拳を撃て



⬆何のリスクもなしに先制攻撃を加えることができるのだ

波動拳を撃つなら弱で　VS

ある程度の間合いをとったら、弱波動拳で牽制しよう。弱で撃っておくと、ジャンプした本田に当たってくれることが多い。間合いさえとってあれば、波動拳が本田に届くころにはケンの硬直が解けているので、本田の飛び込み攻撃にも対処することができるのだ。弱波動拳を撃って、硬直が解けたら間合いを調節、本田の行動に合わせて迎撃し、すかさず後ろに下がってまた弱波動拳を撃つ。このパターンをくずさないように闘いたい。

弱波動拳



間合い調節



⬆弱で撃てば、本田の動きに対処できる余裕が



⬆他にすることがなければ、撃っておこう



⬆マグレ当たりで得することがよくあるよ

飛び込みへの対処法　1P・VS

波動拳を飛び越えてきた本田を迎撃する方法は、この3種類を覚えておこう。波動拳をジャンプで飛び越してきた場合は、近ければ立ち強パンチ、遠ければしゃがみ強キックで迎撃。間合いの調節をしっかりしてあれば、危なげなく落とすことができる。スーパー百貫落としで波動拳を飛び越してくることもあるが、その場合は本田がスーパー百貫落としのポーズをとったと同時に後方にジャンプして強跳び横蹴りを出せばOKだ。





↑→本田の飛び込みが早すぎない限り、見事に落としてしまえる





↑→対人戦ではこっちを使うことが多い。間合いに気をつけよう



↑スーパー百貫落としたと分かったら、スグに後方ジャンプ＆跳び横蹴り　これで撃墜できてしまう

近づいてきたら追い払え　1P

もしも本田に近づかれてしまった場合は、本田の目の前でしゃがみ中パンチを出そう(当てる必要はない)。すると、本田は後方にジャンプするのだ。



↑目の前で中パンチ　すると本田が逃げていく

スーパー頭突き対処法　1P・VS

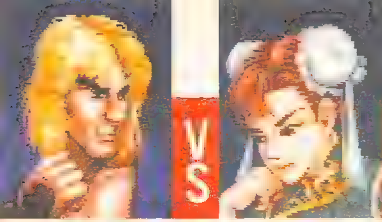
必殺技以外でスーパー頭突きを落とすのには中パンチがいい。タイミングさえ覚えてしまえば、面白いように落とせるぞ。また、スーパー頭突きが飛んできたと同時に垂直にジャンプして、旋風脚を出すことでスーパー頭突きをかわして攻撃できるケースもままある。近距離でスーパー頭突きを使ってきた場合は、無理に迎撃するよりもガードするのが無難だ。



↑タイミングが難しいが、そこは慣れってヤツだ



↑頭突きに対しては、この方法がベスト



ケン VS 春麗
素早い足技を警戒しよう

気功拳を使えるようになったので、波動拳で飛ばせて撃墜するというパターンは通用しにくくなった。COMの操る春麗には致命的な弱点があるので問題ないが、人間が相手の場合は前作のときよりも苦戦させられることになりそうだ。



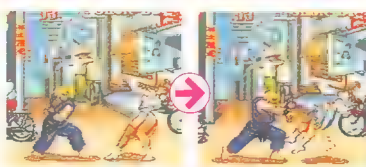
飛び道具が追加されたことで、人間が使った場合はかなりの強敵になる

気功拳を待って飛び込め　1P

COM春麗の行動パターンは大きく分けて3つ。接近してきてしゃがみ攻撃を数回する、ジャンプしてくる(場合によっては鷹爪脚を使ってくる)、気功拳を連射してくるのだ。それぞれに迎撃する方法はあるが、気功拳を待って飛び込みから連続攻撃を狙うのが最も手っとり早い。気功拳を撃ち始めたら、大胆に飛び込もう。飛び込みが遅れた場合は、早めに跳び横蹴りを出せば春麗の対空攻撃・後周脚に勝つことができる。



硬直時間が長いので、飛び込むのは比較的ラク



チャンスがあれば、連続攻撃も叩き込んでやれ

三角跳びを誘発　1P

春麗が三角跳びをしてきたら、そのままハメてしまうことができる。しゃがみ強パンチの突き上げアッパーで撃墜したら、春麗が落ちてくるまでにしゃがみ攻撃を空振りする。すると着地した春麗が再び三角跳びをするので、再び突き上げアッパーで落とす。あとはこの繰り返しだ。空振りする技を突き上げアッパーにすれば、ボタン1つで楽に勝ててしまう。



春麗が着地する前にしゃがみ攻撃を出しておくのがポイント。見事なまでにハマッてくれちゃうのだ

フェイントを多用しろ VS

地上での攻防はスピードと足技に長ける春麗のほうに分がある。しかし、攻撃力の低い春麗としては当然、飛び込みからの連続攻撃や投げを狙ってくるので、そこを叩く作戦を考えよう。波動拳に中キックを混ぜて飛び込みを誘ったり、飛び込みを先読みして下をくぐって投げるなど、相手の読みをはずすのだ。



ケンのスピードなら、くぐり投げも狙えるぞ



飛び込みさえ誘えば落とすのはカンタン

無理な反撃は控える VS

元伝暗殺蹴で転ばせて起き上がりを攻めるというのも春麗がよく使ってくる戦法の1つ。起き上がりには発勁や元伝暗殺蹴など、出ている時間が長い技を重ねてくることが多い。ヘタに投げ返しを狙ったりすると見事に玉砕することがほとんどなので、ここ一番というとき以外はしっかりとガードしておこう。特に発勁は、その後に百裂キックにつないでくる可能性が高いので、要注意だ。

この技に気をつけろ



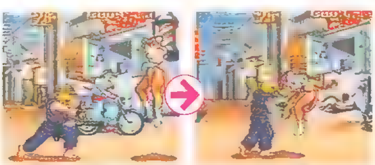
出ている時間が長いので反撃はキケン



同上。ここは素直にガードしときましょう

画面端に追い詰める 1P·VS

画面端に追い詰めて波動拳を連射する鳥籠戦法は『ターボ』でも有効。春麗のジャンプは滞空時間が長いので、昇龍拳で迎撃、画面端に投げ戻すなどが比較的簡単にできるのだ。



春麗に対してはこの戦法がまだまだ使える

「めくり」には細心の注意を 1P·VS

春麗の飛び込み攻撃は、正面からか裏に回るかの判断をしにくいものが多い。正面からの攻撃なのに、着地時には背後に回っていることも多いので、ガードの方向には細心の注意を払うべし。



これでも「めくり」になる。勘違いしやすいのだ



KEN

ケン VS ブランカ いかにしてペースをつかむか

素早い飛び込みと空中での圧倒的な強さを誇るブランカはケンのみならず、全格闘家にとって強敵だ。一度ペースをつかまれると、そのままなしくずしに押し切られてしまうことも多い。いかにして試合の主導権を握るかがカギになる。



強力なジャンプ攻撃を誇るブランカを、どうやって撃墜するかが問題

完全撃墜を目指せ 1P

基本的に待ち戦法で闘うのがいい。歩いて近づいてきた場合は本田のときと同様にしゃがみ中パンチを空振りして追い払い、バーチカルローリングや飛び込み攻撃を待とう。間合いが離れている場合には、波動拳で飛ばせてしゃがみ強キックで着地を狙う戦法も使えるが、タイミングはかなりシビアだ。バーチカルローリングも飛び込み攻撃もアッパー、突き上げアッパーで落とすことができるが、こちらも間合いとタイミングがかなりシビアなので、攻撃の種類、間合い、それに応じたタイミングを体で覚えよう。



遠めの間合いで波動拳を撃ち、飛び込んできたところを転ばせる　転ばせた後は波動拳を重ねよう



2回連続バーチカルは、1発目がきたら間合いを調節し2発目を叩く　その後の波動拳はショーンキ



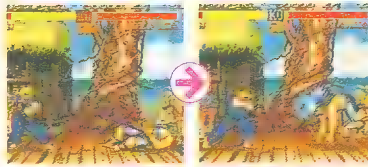
この間合いだと立ち強パンチのアッパーでOK



バーチカルの場合は早めにしゃがみ強パンチ

起き上がりに波動拳　1P

ブランカは起き上がりにローリングを使ってくるクセがある。起き上がりに波動拳を重ねるように撃っておくと、勝手に喰らってくれることが多いぞ。



起き上がりに波動拳。これが結構、当たるのだ

とにかく転ばせよう　VS

対ブランカ戦で試合のペースをつかむには、なんとかして転ばせるしかない。対COM戦で有効だった、波動拳で飛ばせてしゃがみ強キックのパターンに持ち込みたいところだが、波動拳を見てから飛び込んでも硬直状態に攻撃可能なブランカに対しては、近距離での波動拳は禁物。スキを見て、しゃがみ強キックや昇龍拳で転ばせよう。



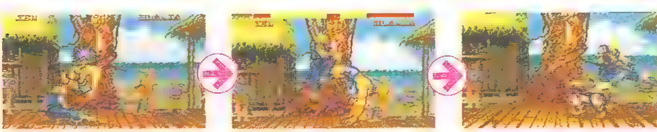
ブランカと闘うには昇龍拳が絶対必要だ



人間相手には、この戦法は通用しにくいけどね

転ばせたら「めくれ」　1P

転ばせることに成功したら、一気に攻める。バーチカルローリングやエレクトリックサンダーといった対空攻撃は怖いが、飛び込まなくては勝機は見えてこない。「めくられやすい」というブランカの弱点を突いて、後頭部あたりを狙って跳び横蹴りからの連続攻撃を狙え。



転ばせたら、迷わずに飛び込む。反撃をおそれてはイケナイ

昇龍拳は早めに打て　1P·VS

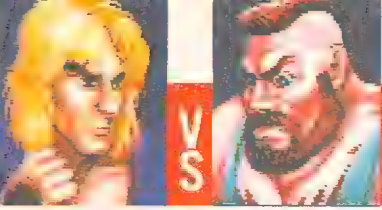
ブランカの飛び込み攻撃は他の格闘家と比べて早いので、普通の間隔で昇龍拳を打とうとすると、返り打ちにあうことが多い。与えるダメージが大きい、いわゆる根元昇龍拳を狙うのはやめておいたほうがいい。早めに出して、ダメージは少なくても、転ばせるのが重要なのだ。



他のキャラと同じ感覚で出したのでは遅い



根元にはこだわらず、とにかく落とすのが大切



KEN
ケン VS ザンギエフ
間合いを保って闘うべし

前作では最弱キャラとも言われたザンギエフ。かなりの実力アップを果たしたが、初心者が使う限りは『ターボ』でも弱い部類のキャラである。しかし、前作から使い続けている熟練者が操れば、驚異的な強さを発揮するのだ。



飛び込み、足払いを駆使して近づいてくるザンギエフを撃退せよ

垂直ジャンプから攻撃　1P

自分から後退していくことはめったになく、とにかく前進してくる。その習性を逆手にとった戦法、垂直ジャンプからの旋風脚が『ターボ』でもかなり有効だ。ただし、旋風脚を当てる前に撃墜されてしまう確率も高く、また旋風脚を当てる位置が高かった場合には即くらい投げに捕らえられてしまう。旋風脚を出すタイミングには細心の注意を払おう。



打点が高すぎると反撃されるので慎重に



昇り蹴りは当たってもその後がちょっと怖い

ラリアットを誘う　1P

当たるか当たらないかの間合いでしゃがみ中、強キックを出すとザンギエフのダブルラリアットを誘発することができる。突き上げアッパーを出せばダブルラリアットの手に当てることもできるが、相打ちになることも多い。



しゃがみ中キックをかわすために回転するザンギエフの腕を狙う。成功する確率はちょっと低め

バクチ投げもあるでよ　1P

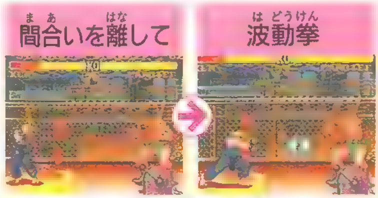
いきなり飛び込んでの投げもできないではない。技を何も出さずに飛び込んだとき、ザンギエフがガードの姿勢をとったら、そのまま着地して投げられるのだ。ザンギエフの体力が低いと、反撃される。



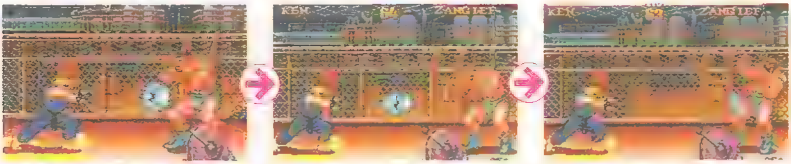
ガードの姿勢をとるザンギは何もしてこない

波動拳を撃ち分けろ VS

ダブルラリアットで波動拳をかわせるとはいっても、ある程度の先読みあってのこと。強弱をつけて撃てば、そうそううまくかわせるものではない。むしろ怖いのは飛び込み攻撃だ。ジャンピングラリアットの間合いを覚えて、その間合いにザンギエフが入ってきたら波動拳を撃つのを控えよう。離れた間合いでザンギエフがジャンプで波動拳をかわそうとしたら、すかさずしゃがみ強キックで転ばせてしまうのがいい。



飛んできても撃退できるのが理想である



弱波動拳に続いて強波動拳を撃つと、飛び込みを狙っていたザンギによくヒットする　基本だね

足払いで牽制する VS

何がなんでも接近を試みるのがザンギエフの基本戦法。立ちスクリューを狙っている場合もそうだが、ギリギリ当たる間合いでしゃがみ強キックを出すと当たってくれることが多い。こちらがしゃがんでいると相手も警戒するので、立ち状態で待っていて、間合いに入った瞬間にしゃがんで強キックをおみまいしよう。



しゃがみ中キックは牽制のつもりで使っていくようにする



立ちスクリューを狙っていそうなら強で転ばせてしまおう

飛び込みは慎重に VS

ザンギエフの対空攻撃で怖いのは、1発当たっただけで気絶させられることもあるヘッドバッドと、ダブルラリアット。近い間合いから飛び込むと、この2つの技で撃墜されやすい。連続攻撃を狙う場合はともかく、通常は多少遠目の間合いから腹のあたりを狙うのが安全だ。



ラリアットや頭突きを喰らわない間合いがコレ



間合いが近すぎると、見事に撃墜されてしまう



KEN

ケン VS ガイル なんとかして飛び込ませる

随所にパワーダウンが見られるガイルだが、ソニックブームやしゃがみ中キックを多用しての待ち戦法、多彩な連続攻撃は相変わらず強力。飛び込むチャンスは少ないので、ガイルに飛び込ませて叩くという闘い方をする必要がある。



↑技の威力そのものはダウンしたがそれでも強い。苦戦させられるのは必至

立ち強パンチが大活躍　1P

コンピュータが操るガイルに対しては開始直後から弱波動拳で押していこう。ソニックブームで相殺されてもおかまいなしで、弱波動拳を連発しながらジワジワと画面端に追い詰め、一定の間合いを確保する。そのうち飛び込んでくるので、立ち強パンチで迎撃。ガイルが弱波動拳をガードしてから飛び込んできたのなら絶対にこちらの攻撃が間に合うので、自信をもって強パンチを打っていこう。波動拳を垂直ジャンプでよけられた場合も、下の写真の間合いで強パンチを打てば、それに反応して繰り出すガイルのキックに一方的に勝つことができる。



↑波動アッパー炸裂、余裕がある人は昇龍拳ね



↑イザという時のために、後ろに逃げ場を確保



↑この間合いなら、正拳突きでガイルに勝てる

サマーソルトを誘う　1P

ガイルがこちらに近づいてくるとき、ある程度引きつけてから昇龍拳を出すと、それに反応してサマーソルトキックを打ってくる。このサマーソルトキックに当たってしまわないように間合いを調節すれば、着地のスキに攻撃を叩き込むことができる。昇龍拳に自信があるならば狙ってみよう。



↑↑↓昇龍拳を撃つ間合いの見極めが大切 連続攻撃を叩きこんで一気に体力を奪ってしまえば後が楽だ

飛び込んで投げる　1P

ジャンプと同時に弱パンチを出して飛び込むと、ガイルはドラゴンスイープを出すので、着地と同時に投げてしまえるぞ。また、ガイルを転ばせてから、飛び越すようにジャンプすると起き上がりサマーソルトキックを空振りするので、追いかけていって投げてしまおう。




○○○弱パンチは当てるのが目的ではない。これでドラゴンスイープを誘うのだ。投げはタイミングよく入力



○起き上がりを飛び越す



○サマーソルトを空振りする



○投げて、これを繰り返そう

波動昇龍拳を使え　VS

待ち戦法をとっているガイルに対して飛び込むチャンスは非常に少ない。ソニックブームを撃った直後のスキを狙うのも容易ではないので、基本的には波動拳で押して飛ばせる戦法を使おう。間合いを調節して波動拳を連射すれば、ソニックブームのためが間に合わなくなるので、ガードさせることで体力を削れる。ときたまフェイントを織りまぜることも忘れないように。飛んできたら確実に昇龍拳で落とせるようにしたい。



○ソニックブームを打ち負かすつもりで撃つ フェイントも忘れるな

○飛び込んできてくれたら全身全霊をもって落とす 失敗は許されない

ため状態を見極める　VS

ソニック、サマーソルトがたまっているかどうかには、常に気をつけておこう。ガイルのリフトアッパーを立ち技と勘違いして飛び込まないように。しっかりたまっていたサマーソルトでザックリ切られてしまうぞ。



○ガイルのため状態がどのくらいか、常に気を配っていよう

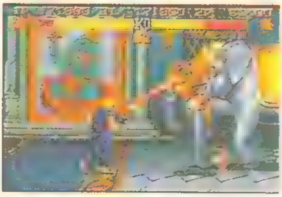


○これはしゃがみ技 ダマされて飛び込まないようにね



ケン VS ダルシム
防御力の弱さにつけ込め

前作ではガイルと並んで最強と言われていたが攻撃力、体力のさらなる低下、相討ちを狙われやすくなった手足と、マイナス要素が目立つ。それでも、うまい人間が使えば滅法強い。逆に素人が使うと、このうえなく弱かったりもする。


○使う人間次第でまだまだ強さを発揮するダルシム 油断はできない

離れてしまえば勝ち 1P

対コンピュータ戦では常に間合いを離していたほうが有利に闘える。間合いを離したら、当ててやろうなどとはまったく思わないでいいから中波動拳を適当に撃っていよう。これが結構当たってくれる。近づいて来た場合は、スライディングを警戒して波動拳を撃つのをやめる。何発か攻撃をガードしていると、そのうち勝手に離れていってくれるので、再び中波動拳を撃ち始めよう。


○中波動拳をバンバン撃とう 意外とよく当たる


○近づいて来たら、勝手に去っていくのを待つ


○同じ攻撃を繰り返すことが多いダルシムだ


○先読みして手足に昇龍拳をブチかまそう

いきなり離れろ


○対COM戦は離れるところから始めろ

テレポート直後を狙え 1P

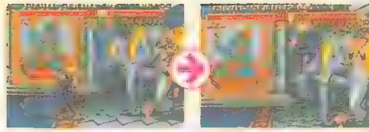
ダルシムがヨガテレポートを使ってきたら最大の攻撃チャンスだ。出現したところに足払いでも投げでも連続攻撃でも、好きな攻撃を叩きこもう。ただし、少し離れた位置に出現することがあるので、慌てて技を出して空振りをしてしまうことだけはないように気をつけよう。


○最も安全なのは、足払いだ


○この距離なら、ねりちゃぎでも

強昇龍拳も使える　1P

ダルシムが意味もなくジャンプを繰り返していたら強昇龍拳を撃ってみるのも一興。かなり離れていても、反応して出した手足に当たるケースが多い。

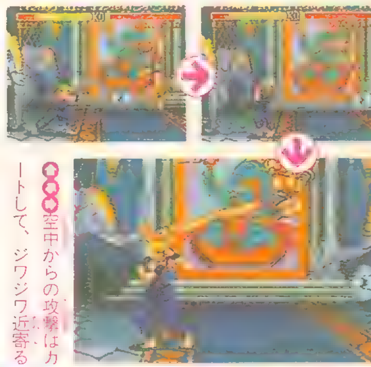


ジャンプを繰り返したら、少し近づいて

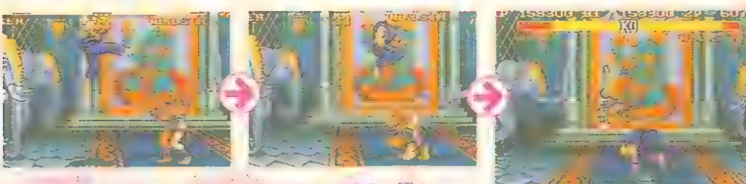
強昇龍拳で攻撃。ケンだからできる技だ

スキを見て飛び込め　VS

人間が相手の場合、間合いを離して闘うことはダルシムにとって有利になる。対空攻撃をかいくぐって、なんとしても近づこう。対空攻撃をミスしてくれれば、連続攻撃で一気に大ダメージを喰らわせることができる。攻撃力に歴然とした差があるので、空中で早めに技を出して相打ちを狙っていくのもひとつの闘い方。空中竜巻で対空攻撃をかわして接近するのもいい方法だ。



空中からの攻撃はカットして、ジワジワ近寄る

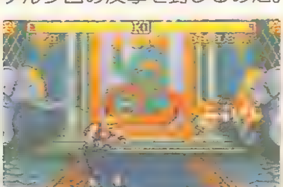


空中竜巻でダルシムの対空防御をかわして後ろに回る

着地して、投げた

接近したら一気に攻める　VS

近づくことに成功したら、休まずに攻めつづけよう。コンピュータのケンになった気分で、できるだけ手数を多くしてダルシムの反撃を封じるのだ。



相打ちでも、結局ダルシムの受けるダメージのほうが大きいのだ



弱昇龍拳を連発してダルシムを誘うのもいい



飛び込んだはいいが、打点が高いと

くらい投げされて、間合いが離れてしまう



ケン VS バイソン
必殺技だけは喰らうな

必殺技で一気に間合いを詰め、そこからのラッシュを身上としている。全体的に技の威力も高く、連続して喰らうとスグに気絶させられてしまうため、ガードには細心の注意を払う必要がある。こちらとしてはスキの多い足元を攻めたい。



拳による攻撃方法しか持たないバイソンだが、その破壊力は恐ろしい

しゃがんで待ちが有効　1P

対コンピュータ戦はガチガチの待ち戦法でいこう。しゃがみガード状態で、ダッシュアッパーで突っ込んでくるのを待つ。しゃがみ強キックだと反撃されてしまうことが多いので、しゃがみ中パンチで迎え撃つのが安全だ。タイミングよく打てば、2発連続で入るぞ。間違っても弱キックだけは使わないように。

ダッシュアッパー



しゃかんでいれば当たらない　反撃のチャンス



ときどき、飛び込み攻撃をしてくるが…



しゃがみ強パンチで落とせるので大丈夫



最も近づいたところで中パンチを2発入れる



弱キックを近くで当てるとヘッドボマーがくる

波動拳→強昇龍拳戦法　1P

弱波動拳で牽制して、バイソンが波動拳を飛び越してきたら強昇龍拳。昇龍拳を撃つタイミングが少し遅れてしまっても、着地したバイソンが自分から突っ込んできてくれるのでほぼ確実にヒットする。バイソンの性格を利用するのだ。



弱波動拳を撃ち、バイソンが飛んできたら



強昇龍拳。少しくらい離れてても当たる

弱波動拳で牽制　VS

ジャンプが低いバイソンに対しては弱波動拳での牽制が有効。飛び越えてきたらしゃがみ強キックや昇龍拳で迎撃しよう。端に追い詰めたら、鳥籠戦法も効果的だ。ただし、ターンパンチの無敵時間を利用して波動拳をすり抜けてくる場合があるので、油断してはいけない。逆にターンパンチを誘って飛び込み攻撃をしかけるのも手だ。喰らいヘッドボマーには注意が必要だが…。



↑飛び越しにくいよう、波動拳は弱にする　↑動けるようになったら間合いを調節しよう



↑接近して波動拳ばかり撃っていると…　↑ターンパンチを喰らってしまうキケンが…

ダッシュを誘って迎撃　VS

ダッシュストレート、ダッシュアッパーを誘って迎撃するという戦法もときたま織りまぜてみると効果がある。後方にジャンプして、つられてダッシュしてきたところに着地昇龍拳（試合開始直後などに狙ってみよう）、垂直ジャンプから空中竜巻旋風脚で、ダッシュしてきたバイソンの背後に着地し、そのまま投げてしまうなども試してみよう。



↑試合開始時にこれをやると、誘いに乗ってくれることが多い　決まればカッコイイぞ



↑ダッシュストレートのモーションの大きさを突くのだ

足元を狙え　1P·VS

離れた間合いでしゃがみ弱キックを連打してみたり（近いとレッグクラッシャーのエジキになる）、ときおりしゃがみ中キックを出したりして、プレッシャーをかけるのも大切だ。



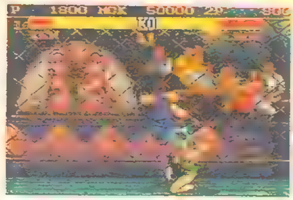
↑弱キック連打でダッシュ攻撃を牽制　↑しゃがみ中キックでダッシュを止めろ！



KEN

ケンVSバルログ
強攻撃の空振りは厳禁

最速の格闘家ではあるが、技の威力は情けないほどに低い。スピードを生かしての投げや、手数の多さで勝負してくるので、それにどう対処するかが課題だ。慌てて技を出してしまい、そのスキを突かれるというパターンは避けたい。



技の威力と体力が低いので、攻め込まれるとかなりモロイやつなのだ

強攻撃だけで勝てる　1P

攻めるポイントは三角跳びと起き上がり、そしてバックスラッシュだ。三角跳びはしゃがみ強キックや真下に入り込んでのしゃがみ強パンチで撃墜し、起き上がりに多少早めの飛び込み攻撃をかぶせる。するとバックスラッシュで逃げていくので、追いかけていってバックスラッシュ終了直後のスキに、投げか連続攻撃を喰らわせよう。



前作でも使えた、三角跳び撃墜法が使える



しゃがみ強キックも当てやすくなっているぞ

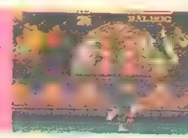
落としたら



飛び込んで



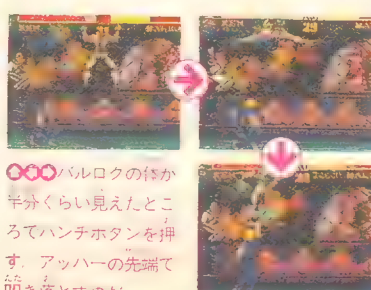
投げる



三角跳びを撃墜したら、スグに飛び込み攻撃　反応して出したバックスラッシュを追って投げろ

イズナ、バルセロナも落とせ　1P

バルログが金網に張りついたら、あまり遠くない間合いでしゃがんで待機。飛んできたバルログが体力ゲージに差しかかったあたりでパンチボタンを押そう。イズナ、バルセロナにかかわらず、これで落とせる。落としたらスグに飛び込んでバックスラッシュを誘い、パターンにハメてしまおう。



バルログの体が半分くらい見えたところでパンチボタンを押す。アッパーの先端で叩き落とすのだ

先読み昇龍拳を狙え VS

攻撃力の低さゆえに、攻め続けなくてはならないのがバルログの宿命。いきおい、爪攻撃を連打することが多くなるので、そこを読んで弱昇龍拳を狙ってみよう。あまり乱用すると逆に読まれて昇龍拳の着地を投げられるので多用は禁物だが、相手を牽制する意味もかねて、狙ってみる価値はある。バルログの動きを鈍らせることができれば、しめたものだ。

爪攻撃に



昇龍拳



↑バルログの爪を狙って昇龍拳を当てろ

↑難しそうだが、意外とそうでもないよ

空中戦では竜巻を VS

バルログにスピードで対抗するには、こちらも竜巻旋風脚のスピードを利用しよう。特に重要なのが空中戦。バルログのジャンプ攻撃には跳び横蹴りが負けてしまうことが多いが、空中竜巻旋風脚を使うとかなりの確率で叩き落とすことができる。こちらの飛び込み攻撃に対する対空防御を空中竜巻旋風脚でかわして、背後に着地してそのまま攻撃するといった闘い方もアリだ。

ジャンプ



空中竜巻



↑空中戦で出遅れたと思ったときには…

↑空中竜巻旋風脚を出すと勝てることが多い

イズナ、バルセロナ対処法 VS

イズナ、バルセロナへのジャンプに入ったと同時に強昇龍拳、間合いが離れていれば逃げキックが有効。突き上げアッパーで落とすこともできるが、外された場合にスキができるのが問題だ。

強昇龍拳



↑三角跳びにいく前に迎撃する、超定番

突き上げアッパー



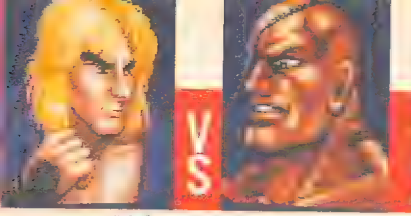
↑外したときのスキが昇龍拳よりは小さくてすむ



逃げキック



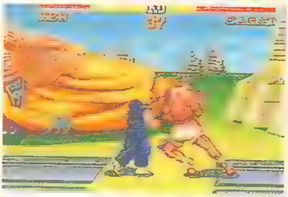
↑↑間合いが離れていれば、これで対処



KEN VS

ケン VS サガット
上下のタイガーショットを読め

上下に撃ち分け可能なタイガーショットと攻撃力絶大のタイガーアッパーカットを持つサガットは、そのキャラクタ自体がかなりの強敵。タイガーショットの硬直時間を狙って、どこまで攻めきれるかに勝負がかかってくる。



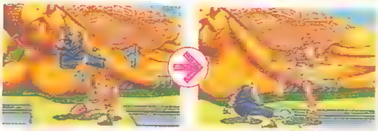
タイガーアッパーカットは破壊力絶大。しかし、昇龍拳なら勝てるぞ

スキの大きさを狙え！ 1P

基本戦法は対リュウ・ケンのときと同様に飛び込み攻撃主体だが、こちらの飛び込み攻撃に対して、ほぼ確実にタイガーアッパーカットで対抗してくるので、危険度は対リュウ・ケン戦の比ではない。タイガーショットを1発かわしたら2発めには飛び込もう。飛び込みが少しでも遅いと感じたら、早めに跳び横蹴りを出しておくのが安全策だ。



タイガーショットをやり過ごして飛び込む



基本的には対リュウ戦と同じような戦法だ



先読みて飛び込み、打点の低い強パンチを当てて、そこから次々に技をつないでいこう

突き上げアッパーも有効 1P

いきなり飛び込んでくるサガットには昇龍拳で反応しきれないことが多々ある。そんなときは1歩踏み込んでしゃがみ強パンチで落とそう。しゃがみ強キックがギリギリで届かない間合いでタイガーショットを撃たれた場合も、しゃがみ強パンチでサガットの突き出した腕を攻撃することができるのだ。



近い間合いの飛び込みはしゃがみ強パンチで落とす



前方に大きく伸ばした手にも、しゃがみ強パンチ

狙いはタイガーショット VS

コンピュータと違って人間はフェイントを使ったり、強弱を巧みに撃ち分けてくるが、やはり付け込むスキはタイガーショットの硬直時間にある。先読みして大胆に飛び込んでいこう。



結局は、対戦相手との心理戦になるウラをかいてやれ

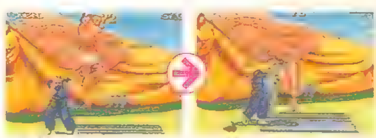
撃ち分けに引っかかるな



グランドタイガーの後にタイガーショットを撃つのは飛び込み防止の基本　引っかかるなよ

接近戦に持ち込む VS

画面端に追い詰めることができれば、接近戦を挑んでみるのも面白い。波動拳連射にときおりしゃがみ強キックや昇龍拳を織りまぜると、タイガーアッパーカットを狙ってきたサガットを撃退できることが多い。完全にお互いの心理の読み合いになるが、昇龍拳の無敵時間の長さでサガットのタイガーアッパーカットに勝っているので、どちらかというとケンにとって有利なのだ。



接近してアッパーカットを誘って叩くのもいい



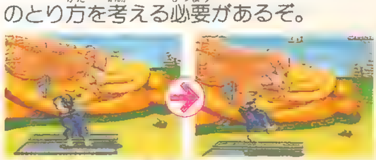
タイミングはシビアだから波動昇龍拳も不可能じゃない

タイガークラッシュを警戒 VS

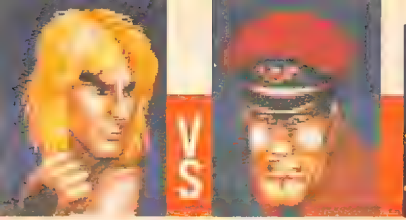
タイガークラッシュを自在に出せるサガットはかなりの脅威になる。中距離から一気に間合いを詰めての投げや、接近戦からの2発入ってしまうタイガークラッシュには警戒が必要。対戦相手がタイガークラッシュを出せる場合は、間合いのとり方を考える必要があるぞ。



一気に間合いを詰めて投げ、反応しづらいのだ



至近距離からの奇襲、これはすごく痛い



KEN
ケン VS ベガ
サイコと投げを どう防ぐか

無敵時間こそないものの、どれもスピードと威力を兼ね備えた3つの必殺技は脅威だ。特にコンピュータの操るベガは鬼といっていいほど強い。たった1つのミスが、そのまま敗北につながりかねないことを覚悟しよう。



◆COMが操ると、平均的な(?)人間が操るより数倍も強くなるキャラだ

うまく落とせるかが問題 1P

2種類の飛び込み攻撃のうち、トマホークキックはしゃがみ強パンチで落とし、ヘッドプレスはガードしてから着地を狙う。簡単なようだが、実はこれが難しい。ついつい焦って、違う技を出してしまったりタイミングが合わなかったりするのだ。確実に迎撃できるタイミングを覚えよう。いきなり接近してきた場合、放っておくと投げられてしまうので、しゃがみ中キックをガードさせて防ぐ。空振りするとサイコを喰らってしまうぞ。



◆トマホークキックは最も撃墜しやすい攻撃だ

接近してきたら　しゃがみ中キック



◆攻撃ではなく、投げられないために技を出そう

旋風脚で迎撃 1P

開始と同時に垂直ジャンプを繰り返し、ベガが近寄ってきたら旋風脚で叩くという戦法はかなり有効。地上を歩いてきた場合、ジャンプしてきた場合などでそれぞれ旋風脚のタイミングを変えなくてはいけないので少し慣れが必要だ。



◆サンギエフのときと同じような戦法だ



◆ジャンプしてきたら、早めに出さないとダメ



◆ベガのほうが上空にいたとしても…

◆落とせないワケではない。あきらめるな

竜巻→投げのパターン　1P

かなりの勝率を誇るのが、竜巻旋風脚から着地して投げるという戦法。一度決まってしまえば、そのまま繰り返すこともできる。歩いて近づいてきたところか、ヘッドプレスをガードした直後を狙ってパターンに持ち込もう。画面端に投げたら、起き上がりを狙って再び竜巻旋風脚から投げを狙うのだ。たまに竜巻旋風脚がベガにヒットすることがあって、その場合は着地後、ベガの攻撃を1回ガードしてから竜巻旋風脚を出さないと、反撃を喰らってしまうので注意。

歩いてきたとき

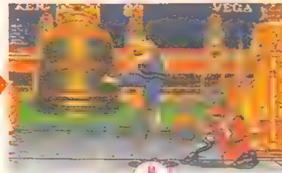


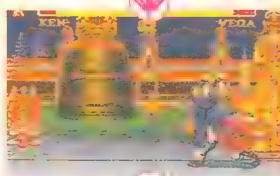
この場合は、引きつけておいて投げ

ヘッドプレスの着地



転はせついてにパターンに入っちゃえ







ベガは竜巻旋風脚をしゃかんでよけるクセがある　そして着地を

強攻撃で狙ってくる　しかし、技のモーションかかなり大きいので

当たる前に投げてしまうことかできる　これが竜巻投げの秘訣だ

当たった場合は







そのまま投げにいくと、反撃を喰らってしまう

波動昇龍拳で闘え　VS

人間が相手の場合は波動拳でサイコクラッシャーアタックを封じつつ、飛び込みを昇龍拳で落とすというのがオーソドックスな戦法だ。この戦法で注意しなければならないのが、ヘッドプレス。できるだけ間合いを離して、ヘッドプレスにも昇龍拳が間に合うようにするのが理想。サイコクラッシャーを撃たれてしまったら、ガードの後に投げを狙おう。



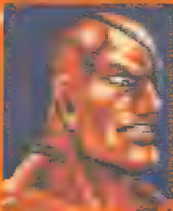
ベガのジャンプは滞空時間かかなり長いので…



波動昇龍拳をきめるのは、それほど難しくないぞ

攻略編 強い相手を求めて闘い続ける狂虎

SAGAT サガット



STREET FIGHTER II TURBO

標準的なパワーをもち、多彩な必殺技を使いこなすサガット。しかし、長身で動きが鈍いという欠点をどうカバーするかがポイントだ。

基本的な闘い方 タイガーショットで飛ばせて落とす

飛び道具を使えるキャラ特有の、牽制して飛んできた相手を落とすというのがサガットの基本パターン。タイガーショットは上・下段の撃ち分けができるので、上タイガー、下タイガーと呼ばれることが多い。撃ち分けプラス強弱の差があるということをうまく利用して闘うんだ。

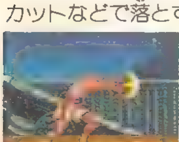


相手を飛ばせるのが基本

攻めるか、守るかはプレイヤー次第

通常、闘いにおいては相手のキャラ特性を考えた戦法を取るべきなのだが、リュウ、ケン、サガットにいたっては、そうとはいいきれない。前述したように、上タイガー、下タイガーを使いアッパーカットなどで落とすパターンが、ほとんどのキャラにとりあえずは使えるからだ。

サガットは、他のキャラと比べ手足が長いことが長所でもあり欠点でもある。強のパンチ、キックは立ち、しゃがみがともに使え、飛び込み強キックの間合いも広い。地味ではあるが、威力が高めなのでこれらを中心に闘うのがいいだろう。





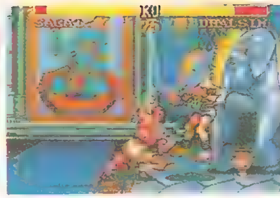
どちらかというと、下タイガーのほうが使える



相手によっては、どんどん攻めるほうがいい

アッパーカットのタイミング

知っている人は知っていると思うが、アッパーカットは出始めの瞬間が無敵なので、引きつけて出すのが最もいい。しかし、完璧に無敵を利用するのが難しいため、相打ちや逆に攻撃されてしまうこともある。大体こういう場合、相手が飛び込んできているときなので、逆に早めに出して落としてしまったほうがいい。威力については、弱よりも強のほうがあるので相手が地上にいなければ強で！



十分に引きつけて、無敵時間を使うアッパーカットは少々熟練を要す



場合によっては、早めに出して相手を落とすことも必要となるだろう

飛び込み方が命の連続技

サガットの連続技は、やや難易度が高め。まず飛び込み強キックから入るが、深く当てるために近くから飛び込む。そして、しゃがみ弱キック。立ち弱キックでもいいが、次のアッパーカットにつなぐのが難しいので、しゃがみのほうがいい。弱キックの戻りをキャンセルするため、出したと同時にアッパーカットを入力すればOK。最後はクラッシュでも可。

ジャンプ強キック



しゃがみ弱キック



アッパーカット



しゃがみ弱キックをキャンセルした後は、どの必殺技も入る。当然アッパーカットかクラッシュを！

ボーナスステージ

ボーナスステージは、全て立ち強キックが基本となる。最初の車のボーナスステージだけが例外で、上の部分を壊した後にしゃがみの中パンチかキックの連打がいい。他に気をつけるのは3回目で、タルにヒザをあてる感じでキックを出すこと。そうすれば、1発で壊れなくても2発目が入り壊せる。





車だけは、最後にしゃがみ中パンチ、キック



タルに立ち強キックのヒザがあたるように出せばパーフェクト



SAGAT

サガットVSリュウ

むやみなタイガーショットは敗因を作る

サガットのライバル的存在のリュウは、実力が近そうに見えて、実はリュウのほうがだいぶ上だったりする。通常技にあまりスキがないし、昇龍拳と竜巻の無敵を利用した攻撃に圧倒されることがよくある。接近戦は避けたほうがいいだろう。



アッパーカット対昇龍拳は、どんなことをしてもアッパーカットの負け

蹴って、蹴って、蹴りまくれ　1P

コンピュータリュウは、主に2パターンの攻め方をしてくる。1つは波動拳の連発、もう1つは飛び込んでくるパターン。狙い目は、やはり波動拳パターンのほうで、単発で撃つことがあまりないので2発目を狙っていこう。やや遠めから飛び込み、強キックをあてる。このとき、リュウの手先にサガットのつま先があたる感じがいい。これの繰り返しで勝てるが、攻められたらガードに徹して耐えろ。

遠めからジャンプ



波動拳の出始めに飛び込んだとしても…

強キック



長い、長いサガットの強キックがあたる

飛び込んで大ダメージを　1P

コンピュータレベルを上げてしまうと難しいが、ノーマルならば波動拳パターンのときに先読みで連続技をいれることが楽にできる。注意すべき点は1つで、かなりリュウに近い間合いから飛び込まなければならないことだ。リュウは画面端から波動拳を撃ってくることがほとんどで、こちらが間合いをつめていくと壁ぎわに後退してしまう。そのため、飛び込み強キックを深く当てないと、着地したときに間合いが開きすぎてしまうんだ。

近くから飛び込む



しゃがみ弱キック



タイガークラッシュ



かなり近めから飛び込み、深く強キックをあてる　できたら、そのままキャンセル技へつなげ

タイガーショット対波動拳 VS

人間との対戦の場合、どちらのキャラも飛び道具で牽制しつつ闘うタイプのため、仕掛けるタイミングが重要。飛び道具の撃ち合いになった場合、飛び込むかいったん退くかの2つ。ただ、基本特性としてタイガーショットのほうがやや連射がきくため、リュウのほうがいつまでも撃ってこないだろうから早めに行動を。

飛び道具の撃ち合い



タイガーショット対波動拳は、ややタイガーショットが有利になるのだが……

どちらが先に仕掛けるか



撃ち合いから脱出し、うまく攻めるのは読みと運が必要だといえるだろう

追いつめられたら守れ VS

リュウに攻め込まれたら、まずはガードすることを心がけよう。連続攻撃の最後に昇龍拳を出されると、何をしようとも必ず負けてしまうからだ。とにかく、スキが生じるか、離れるのを待つのが無難。



リュウに追いつめられたら、そうそう反撃できるキャラはいない

空中竜巻に注意 VS

リュウとケンとの対戦では、空中竜巻に注意していよう。サガットは長身のため、かなり高い位置にまでアタリ判定がある。そのため、当たらないと思うような場合でも当たることがあるのだ。



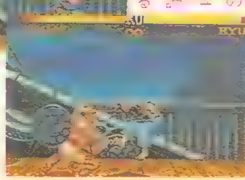
このぐらいの高さで空中竜巻を出されると、必ず喰らってしまう

攻めやすい間合いをキープ VS

リュウの飛び込み間合いよりも、1キャラ分ぐらい広い間合いを取って闘うのが、サガットの理想。その間合いで飛び道具の撃ち合いになった場合、2つの優位点があるからだ。1つは、サガットが飛び込んだ場合、リュウの手先にキックが入ること。そしてもう1つは、飛び込まれてもアッパーカットが入ることだ。



このぐらいの距離だと、リュウは完璧な先読みが要求される



ちょっとでも遅れて飛び込んでくれば、アッパーカット！

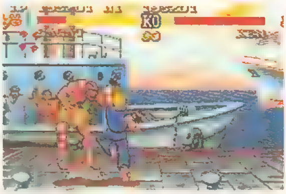


SAGAT

サガットVSケン

コンピュータなら楽勝、人間だと辛勝

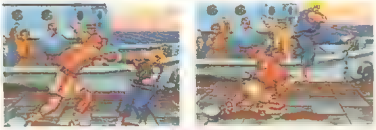
一気にたたみ込むのがケンの特徴なことは、みんなも知っていることだろう。そして、そのパターンには確実といっていいほど昇龍拳が組み込まれている。対リュウで述べたように、攻め込まれるとはっきりいって手がつけられなくなる。



ケンの強昇龍拳は、至近距離から出すと2発入るので、怖い技の一つ

まずはスタートが肝心　1P

コンピュータのケンは、スタート時にとる行動が4つほどに限られている。つまり、それを利用し最初にダメージを与えてしまおう。まず前進してきた場合は、立ち強パンチ。そして、飛び込みと竜巻の場合は、アッパーカット。最後はケンが後退した場合で、後を追っていくんだ。ケンは必ず波動拳を撃ってくるので、飛び込み強キックをおみまいしてやろう。そこから連続攻撃へいけばベスト。



どちらにしても強威力で返すのがポイント



飛び込み強キックを深く当てられたら、そのまま連続攻撃で気絶させろ

昇龍モードで技の練習　1P

コンピュータケンは、体力がある程度なくなると強昇龍を連発するクセがある。そのパターンに入ったら、着地を狙って連続攻撃の練習をしよう。ケンの着地にしゃがみ弱キックを合わせ、キャンセルのアッパーカットやクラッシュを出そう。

ある程度、体力を奪う



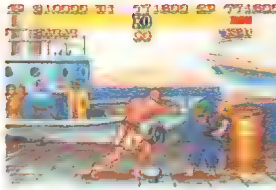
なんでもいいから、ケンの体力を1/3ぐらいにまで減らそう



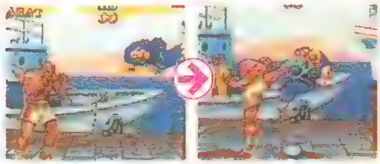
コンピュータケンが強昇龍を連発しだしたら、着地に弱キックを合わせてキャンセルの必殺技を！

強のパンチ、キックを多用 1P

コンピュータケンには、強系の攻撃や返し技でかなり多く体力を奪うことができる。立ち強パンチ、キックとしゃがみ強キックを主体に攻めるといい。注意点としては常に遠め、遠めから攻撃することだけだ。近いと昇龍拳やしゃがみ強キックなどの返し技をくらう。このことにだけ気をつければ、意外と楽に闘いを展開できる。ケンが飛び込みを連発してくるようなときは、アッパーカットだ。



移動中のコンピュータケンには、立ち強パンチがわりと入りやすい



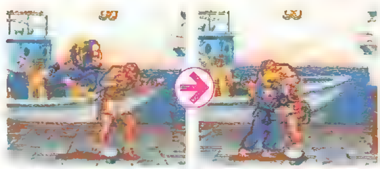
ジャンプしたケンには、遠めから立ち強キック

猛攻にたえられるか 1P·VS

対ケンで怖いのは、アッパーカットが消されてダメージを受けること、サガットの背中側に着地するように飛び込んできたときだ。アッパーカットを出したのに、逆にやられたということはたまにあるので、そこで一気に攻められるとつらい。背中側に着地するように飛び込まれたら、手を出さずガードしないと危険。



アッパーカットを出すタイミングをミスると、たまに消されてそのまま攻め込まれる



背中側への飛び込みを喰らうとアッパー昇龍が

空中戦は不利だ VS

リュウとケンの飛び蹴りが強いことは、すごく有名。サガットが空中戦で勝つには、通常の場合は先に飛んでいて、なおかつキックをかぶせるように出すのが条件だ。つまり同一線上やそれ以上となると、早く出してもいいとこ相打ちとなるぐらいで、まず勝てない。それに空中竜巻もあるので、はっきりいって不利だ。空中戦にもち込むなら、遠めから下タイガーを撃ち、飛んできたら登り蹴りだ。



まともな空中戦になってしまうと待つのは

蹴り負けという結果だけなのでどうする?



SAGAT

サガットVS E.本田
遠距離、近距離のどちらで闘うか

対本田戦は、かなり有利に闘えるはずで、本田は飛び道具を使える相手には苦戦しやすいキャラなんだ。当然、その弱点をつきタイガーショットで牽制しつつ、動きの鈍い本田を徐々に追いつめる戦法が基本となるだろう。



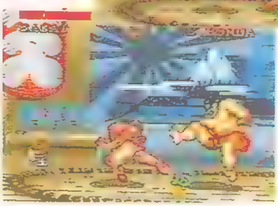
やたらと飛び込む闘い方をすると、弱頭突きの反撃が待っていることが

基本は上下にキックで楽勝　1P

コンピュータレベルが高いと通じないが、ノーマルだと飛び込み強キックからしゃがみ強キックにつなぐだけでいい。しゃがみ強キックがガードされることもあるが、そんなことはかまわずに繰り返していこう。飛び込みは近すぎると投げ返しがあるため、遠めから飛び込んで当てる。この場合、1発目のキックが浅く入っても、投げ返されることがないので何も心配することがないので攻めたてろ。



遠めから飛び込み、本田の頭に足先を当てて投げ返しを警戒、



すかさず、着地と同時にしゃがみ強キックを出す

タイガー攻めが有効　1P・VS

相手がコンピュータでも人間でも、有効なのが最初に触れたタイガーショットで牽制するパターンだ。上・下をうまく利用して、本田に飛び込ませるよう誘う。

上・下のタイガーで攻める



まんべんなく上下にタイガーショットを撃ち、飛び込みを誘う

飛んでくればこっちのもので、間合いが遠ければしゃがみ強キック、近ければアッパーカットと使いわけよう。

間合いが遠い



本田の着地点にしゃがみ強キックを

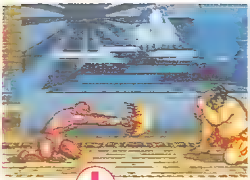
間合いが近い



本田の足にアッパーカットを当てる

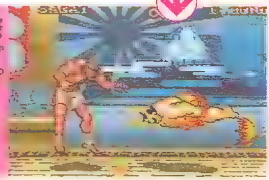
下タイガーの多用は避けろ　VS

人間との対戦で、1つ忠告しておくことがある。それはタイガーショットで攻めるときの注意点で、下タイガーを多用すると本田は強頭突きで反撃してくるということだ。本田の頭突きは、下タイガーを抜けられるので、しゃがんでいるときには使わないように。使う場合は、かなり間合いがあるか、起き上がりに合わせるかの2通りぐらいだろう。



このぐらいの間合いで下タイガーを連発すると、必ずといっていいほど痛い目にあう

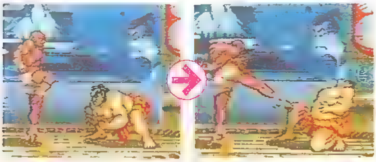
強頭突きがくる



硬直して動けず本田の強頭突きをもらう

本田の動きのスキをつけ　VS

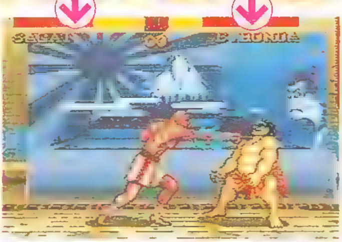
本田の技は、戻りにスキが生じるものが多いので、そこを突いていくと精神的に優位に立てる。基本として、本田のしゃがみ技には立ち弱キックで、立ち技には立ち強パンチで対応する。ただ、慣れないと相打ちになりやすいので注意。



本田のしゃがみ技には立ち弱キックがよく入る

本田の立ち技にサガットが全く触れなければ…





立ち強パンチが必ず決まる

頭突きには弱パンチ

本田の頭突きには、主に2種類の返し技がある。まず、最も簡単なのが立ち弱パンチだ。コツとしては、やや早めにパンチを出すことで、遅すぎると相打ちになってしまい、割が合わない。そしてもう1つは、やや難しいアッパーカットで返す方法。この場合、十分に引きつけないと意味がない。



最も返しやすいのが、やや早めに出す立ち弱パンチ



アッパーカットで返す場合、このぐらい引きつけろ



SAGAT

サガットVS春麗
空中を避けて地上で勝負

相手がコンピュータにせよ人間にせよ、空中で闘いを挑むのは無謀だ。基本的には地上で闘おう。そして、飛び込んだ場合いにも注意が必要。春麗はくらい投げが強いキャラなので、連続攻撃へいく感じか足先に当てる強キックでいこう。



◯空中、接近戦では、やや春麗に分があるのでなるべく避けたいところ

相手の動きを見よう　1P

コンピュータ春麗との闘いでは、動きをよく見て攻撃すれば、全く必殺技を使わずとも勝てる。まず、歩いて近寄ってくる春麗には立ち強パンチが有効。飛び込みや三角跳びをしてくるようなときは、立ち強キックで対抗だ。このほかだと、コンピュータ春麗が得意とする(?)気功拳の連発には、飛び込み強キックでいこう。気をつけるべきことは、春麗の飛び込みをゆるしてしまったときだ。連続技か、百裂にくるかなので、ガードだ。

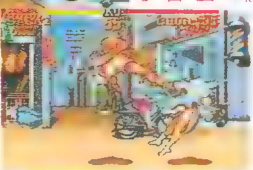
立ち強パンチ



◯この最も遠い距離がよく当たるんだ



◯飛び込みや三角跳びには、立ち強キックを出せばまず勝てる



◯気功拳は、やや先読みぎみに飛び込んで強キックを当てよう

タイガークラッシュが有効　VS

春麗がバックジャンプなどで離れていった場合、気功拳を撃ってくることが多い。そこで、後を追っていき先読みの感じで飛び込むんだ。そして、しゃがみ弱キックをキャンセルのクラッシュにつなぐ。これがよく決まるので、挑戦してもらいたいパターンだ。



◯近めから飛び込み、3段攻撃へもっていこう

三角跳びにはアッパーカット



◯このパターンで壁ぎわまでいくと、逃げられるのでたたき落とせ

飛ばせて落とすパターンへ VS

春麗は動きが素早いので、タイガーショットで牽制して落とすパターンは、通常よりも間合いを広くとる必要がある。上段、下段をうまく使って飛ばせることができたら、できれば強のアッパーカットで落としたい。しかし、無理をせず落下してくる春麗に登り蹴りを合わせるのもいい。どちらにするかは、プレイヤー次第だが、春麗が弱キックを出しているようなら、早めにアッパーカットへ。



このぐらい離れていれば、春麗が飛び込んできても、楽に落とせるはず



着地する寸前の春麗に登り蹴りをくらわせるのが、一番楽な落とし方

踏みつけに注意 VS

対春麗戦では、イヤな技の1つに踏みつけがある。ようするに踏まれなければいいのだが、必ずガードではなくアッパーカットで返せるかというと問題だ。もしも踏まれたり、ガードしてしまったら後を追ったり、手足を出さないように。どちらにしても、また踏まれてしまうからだ。ここでも、サガットが長身であることが災いしている。いったん春麗が着地するのを待ったほうが無難。

1回踏まれると…



1回でも踏みつけられてしまうと…



後を追おうとしたり、手足を出そうものならば、再び踏まれてしまうので何もするな

壁に追いつめろ VS

人間の操る春麗は、壁ぎわにつめ寄られることを非常に嫌う。それは、サガットの常套手段の下タイガーからアッパーカットへつなぐパターンがあるからだ。春麗は下タイガーを先読みして飛び込むしか手だてがないので、優位に立てる。このパターンに入ったら絶対に逃がすな。

下タイガーで攻めたてる



飛んでくればラッキー



ひきつけてアッパーカット



この位置で、できれば強の下タイガーを連発して、跳び込まざるをえない状況にしてやろう



VS SAGAT

サガットVSブランカ
基本は牽制し、動くのを待つ

とにかく闘いにくい相手で、ひどいときはやること全てが裏目に出てしまうことがあるくらい。コンピュータブランカならば、クセをつかめばなんとかなる。しかし人間の操るブランカの場合、いかにサガットの間合いで飛ばせるかがカギ。


ブランカの飛び込みは、落下しだしてすぐに足を出されるとこの通り

垂直ジャンプキックで勝つ　1P

ノーマルレベルのブランカならば、垂直ジャンプをしつつ間合いを考え、強キックを出すだけで勝つことができる。このパターンでのポイントは、できる限り遠い間合いでブランカに当てることだ。そうすることで、バーチカルで落としにきたブランカを逆に返り討ちにすることもあるからだ。このほかでは、飛び込み中キックで落とされたりしたら、いったん間合いをとり、再び垂直ジャンプへ。

垂直ジャンプキック


とにかくジャンプキックの足先に当てろ


うまく遠めでキックを出していれば、バーチカルも防げることが結構あるんだ

襲ってくるのを待つ　1P

下タイガーと立ち弱キックで牽制することで、ブランカの飛び込みを誘う闘い方がある。実際、メインで使うのは弱キックで、両者が近づいたときに連発するとよく当たる。それに、そのうち飛び込んでくるのでアッパーカットで落とせ！


できるだけ遠めから下タイガーを。当たってくれればラッキーといえる

牽制に立ち弱キック


ガードされても、かまわず連発しよう

飛んできたらアッパーカット


弱キックを近くで出していると、そのうち飛び込んでくる

どう飛ばせるかが問題 VS

人間との対戦では、はっきりいってまともに闘うとまず勝てない。基本として上タイガーは使わず、間合いはなるべく画面半分くらいはとるようにしよう。理由は、ブランカは上タイガーを普通に歩いてかわせるためだ。もう1つの間合いについては、ブランカの飛び込み特性を考えると、画面半分くらいは必要だと思われるからだ。飛び込んできたブランカには、もちろんアッパーカットがいいけれど、引きつけて当てるのはかなり難しい。つまり、下タイガーの硬直がとけたら、とっとと出すのが無難。アッパーカットが届かない間合いなら登り蹴りだ。

下タイガーで牽制



前進しながら先読みされるとつらいぞ



引きつけて無敵を利用するのは難しいので、早めにアッパーカット!!

遠いときは登り蹴り



間合いが遠い場合、思いきって登り蹴り

いやなバーチカルの対処 VS

バーチカルの対処としては、まずガードできたか否か、で変わってくる。ガードした場合は、落ちてくるブランカにアッパーカットをたたき込む。逆に喰らってしまったら、着地にうまく立ち強キックを合わせよう。注意点は、投げを狙わないこと。なぜか投げが入りにくい。



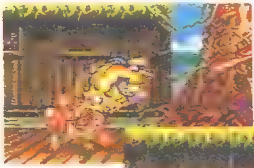
ガードできたのなら迷わずアッパーカット



喰らってしまったら、うまく立ち強キックを!

ローリングはガードする？しない？ VS

人間の操るブランカがローリングを使ってきた場合、とっさにアッパーカットで返すのが困難なことが多い。立ち弱パンチ、キックで返せるが、あまりにもリスクが大きすぎるので、ガードするのが最もいいだろう。実は、ガードの硬直がとけると同時に強の下タイガーを撃つと、ちょうどブランカの着地点を狙えるんだ。



ガードをとっさにできれば反撃のチャンスが生まれる



ガードの硬直がとけるのを見極めるのは、少々熟練を要す



SAGAT

サガットVSザンギエフ
タイガーで押して近づかせるな

実はヘタをすると苦戦しまくる相手が、このザンギエフだ。特に人間の操るザンギエフは、飛び道具に対して異常な警戒心をもっているもの。勝つにはザンギエフを近づかせなければいいのだが、攻められたときの返し技を覚えるのが先決だ。

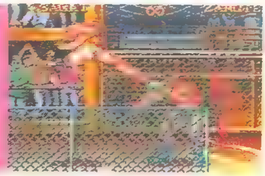


⊕人間が相手だと、意外な落とし穴が待っていることがあるんだ

終始、垂直ジャンプキック　1P

垂直ジャンプの強キックだけで、多少は反撃をされることもあるが勝つことができる。ようは、ザンギエフの立ち弱パンチなどが当たらないような距離で、ドカドカと強キックを当ててしまえばいいんだ。このパターンの最中に、ザンギエフが後退していくときがある。そういう場合は下タイガーを撃ってもいいし、ザンギエフまでの距離がそれほどなければ立ち強パンチを当ててもいい。

この間合いで



⊕近くで当ててしまうと反撃される恐れあり

逃げてしまったら



⊕遠くへ後退したら、下タイガーでも撃とう

タイガーショットを乱発　1P

コンピュータレベルが高くなければ、近めの距離から上・下タイガーをうまく使うだけで、かなり優位に立てる。運が良ければ気絶させることもあるので、楽に勝てることがあったりする。しかし、タイガーを飛び越してきたりしてかわされたら、とにかくしゃがみ弱キックを連発するんだ。そこで重要なのは1発でも入った場合で、すかさずキャンセルのクラッシュにつなぐ、すると、おもしろいことに、かなりの高い確率で当たるので実際にやってみてほしい。

上・下タイガーで攻めまくる



⊕このぐらいの距離から、強の上・下タイガーを連発すると、当たることは当たる



⊕近づかれたら弱キックを当ててクラッシュへ

タイガーを主体に攻める VS

前述したように、人間が相手だと近づかせないことに集中することが大事。当然、上・下タイガーを常に遠めから撃っていくのが基本となる。もしも、近づかれてしまってたら、自ら1歩踏み出してアッパーカットなどで攻撃し、距離をとろう。有効なのは飛ばせてからの登り蹴り。



人間が相手の場合、緩急をつけた上・下タイガーを連発するようにしよう



近づかれたら、意表を突くような反撃を考えてないと、一気にたたみ込まれる

かわされたら



遠めからのタイガーを飛び越してきたら

登り蹴り



登り蹴りで落として、また離れるんだ

ラリアットで近づいてきたら VS

ザンギエフが、ラリアット系でタイガーを抜けてきたり、露骨に近づいてきたときの反応の仕方を解説しよう。まずはノーマルのラリアットならば、しゃがみ強キックで転ばせられる。転ばせた後は、タイガー攻めへもっていけ。そしてハイスピードの場合は、ザンギエフの腕に立ち強パンチを当てる。負けることがほとんどないので、安心して攻めてくれ。

ノーマルなら



ノーマルラリアットは、足に判定があるので簡単に転ぶ

ハイスピードなら



近くから立ち強パンチを出すと、相打ちになるので注意

転ばされたときの対処 VS

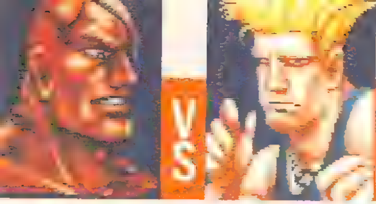
ザンギエフの嫌な技の1つに、強のコサックキックがある。当てられてしまうと転んでしまい、猛攻に転じてくることがよくある。サガットとしては、転ばされてしまうと、アッパーカットしか返し技がないのでつらい。ただし、連続して起き上がりにコサックキックを合わせてくるようなら、いったんガードをしよう。



転ばされたら、ザンギエフの次の行動に注目していよう



飛び込みでたたみかけてきたら、すかさずアッパーカットを



SAGAT サガットVSガイル 攻めて、攻めて、攻めまくれ

対ガイル戦は、相手がコンピュータでも人間でも、上・下タイガーのゴリ押しでいける。対ザンギエフ戦のように、ガイルを近づかせない闘い方をするのが基本。近づかれてしまうと、ペースを取り戻すのに苦労するかもしれない。



下タイガーで押しまくるパターンにはまれば、優位に立つことができる

必殺技なしでも勝てる 1P

コンピュータガイルには、タイガーを使わなくてもなんとか勝つことができる。まず、ソニック対策だが、これはどんどん飛び越してサガット得意の足先を当てる強キックだ。そして、地上戦ではガイルが近寄ってきたら、遠めなら立ち強パンチ、近いのなら立ち弱キックだ。立ち弱キックは連発しないと、その後にソニックの反撃などがあるので気をつけよう。



近寄ってきたら

立ち強パンチは、近すぎると反撃をくらうので注意しよう



接近戦では

立ち弱キックを連発すれば、ガイルの行動を封じられる

飛び込んで攻めまくる 1P

コンピュータガイル戦では、どんどん飛び込むことがわりと楽にできる。とはいっても、安全策をとるのならソニックを飛び越して蹴るほうがいい。ただ、一度でも、ガイルのふところに入れれば、連続的に飛び込み強キックが入りやすい。それに、極端に間合いが近くなった場合は、そのまま連続攻撃へといけるんだ。

このパターンは、はまればガイルを楽に倒せるが、たまにサマソで切られるのが難点。結構、蹴り勝つこともあるけどね。



たまに切られる

変に間があいたときなどに飛び込むと…



基本はこれ

遠めからソニックを飛び越して強キックを当てるのが基本



近づいたら連続技へ

ふところに入られたら、一気に連続技へ

上・下タイガーの嵐　1P･VS

スタート直後に、まずは少し後退して強の下タイガーで押しまくるのが、人間の操るガイルに有効。たまに上タイガーをフェイントに入れるとグッド。ガイルは必ずそのうち飛び込んでくるので、アッパーカットや立ち強キックで対処だ。

フェイントに上タイガー



たまに強の上タイガーをフェイントに入れると意外と当たる

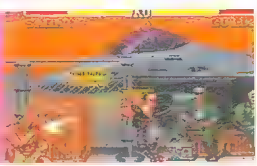


これは最も理想的なパターン。ガイルとの間合いが広いときは、立ち強キックで落とせ！

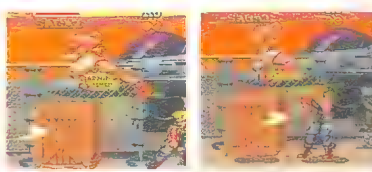
攻めてきたら早めに脱出　1P

上段のタイガーパターンで、ガイルの動きを封じきれればいいが、うまく抜け出されたりすると形勢が逆になる。ソニックを上タイガーで消すと裏拳、下タイガーで消せばしゃがみ中キックと、じわじわと攻められる。この場合、早めにソニックを飛び越して攻めることをすすめる。メインとなるのは、ソニックを飛び込み強キックでかわすパターン。これに、クラッシュでかわして投げなどを使う。

攻め込まれると…



ガイルに攻め込まれたままになるな



先読みで早めに抜け出さないと苦しい状況に

起きあがりを攻める？　1P

ガイルに飛び込み攻撃をする場合は、起きた状態ではなかなか難しいのだ。攻めるのなら、ガイルが倒れているときに飛び込み強キックだろう。タイミングがシビアで、失敗するとガイルが起きる前に着地してしまい、投げられてしまう。遠すぎると、起き上がりサマソであっさり切られてしまうのでどうする？



ガイルが無敵中に飛び込むと、話にならないぞ要はタイミング

サマソが出てしまったら、ガイルの腹に蹴りを入れたい



SAGAT

サガット VS ダルシム
わりと苦戦をしいられる相手

ダルシムとの闘いは、最初から最後まで読み合いになりやすい。コンピュータ相手なら、どんどん飛び込んで攻めるべきだが、人間が相手だとそうもいかない。はまってしまうと長い手足の前にひれふすことになりかねない。

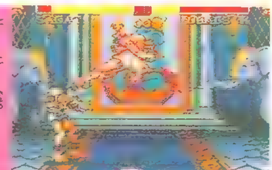


ダルシムの新技、テレポートは、プレイヤー次第でどうにでもなるはず

飛び込み2段攻撃　1P

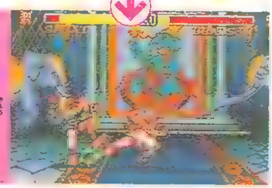
コンピュータレベルが高くなければ、どんどん飛び込んでもだいじょうぶ。近くから飛び込まずに、やや遠めから飛び込んで強キック。そして、しゃがみ強キックへとつなぐ。この繰り返しで、まず勝てるはずだ。なぜ近くから飛び込まないようにするかというと、相手の近くに着地してしまうと投げられてしまうことがあるのだ。テレポートで逃げようとするときは、かまわず攻撃しよう。

飛び込み強キック



遠めから飛び込んで強キックを当てる

しゃがみ強キック



着地と同時にしゃがみ強キックで楽勝

タイガーでテレポートを誘う　1P

ダルシムから少し離れた位置から、タイガーを上下に撃ち分けて攻めるのがわりと有効。当たってくれればもうけものだし、ジャンプでかわされてもどんどん撃とう。ダルシムがテレポートを使ってきたら、しめたもの。まず目の前か、真後ろに現れるので、そこに立ち強キックを出そう。うまくいけば2発入るんだ。その後、また間合いをとり上・下タイガーで攻めまくってあげよう。

上・下タイガー攻め



下タイガーをメインに、たまに上タイガーを使うといい

消えたら



タイガー攻めしているうちに、ダルシムはテレポートを・・・

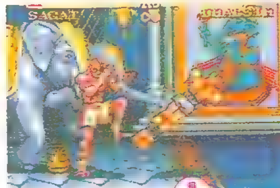
立ち強キック



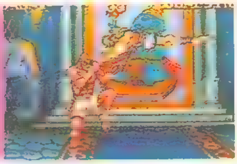
目の前、真後ろに現れたら、すかさず立ち強キックを出せ

ドリル系の対処法 1P·VS

ダルシムの強襲や意表を突く技としてドリルの技がある。人間が操る場合は、ドリルキックをわりと使ってくる。このドリル系は、無理に返そうとせずガードしたほうがいいだろう。問題は、ガードした後にどうするかだ。まずドリル頭突きは投げが簡単に狙えるので投げてタイガー攻めにしよう。やっかいなのがドリルキックで、連続して出されるとガードするしかないんだ。



◎ダルシムのドリルキックのアタリ判定が、サガットのヒザ下にくると…



頭突きはガード

◎ドリル頭突きには、ガード後すぐさま投げを入力しよう



低いドリルに注意

◎しゃがみガードでないとダメージを受けてしまうんだ

最初が極めて肝心 VS

いつ攻めるかというのが最大の課題で、上・下タイガーで攻めるにしてもそれだけでは勝てない。飛び込みも読まれれば、立ち強キックや逃げパンチで返されてしまう。狙い目としては、ヨガファイヤーなどを使ってきたときに飛び込み強キックを当てたり、間合いをつめていくという感じだ。このほかだと、ダルシムがジャンプ中に歩いて近づくのもいいだろう。



長身なのが難

◎へたに近づこうとすると、ダルシムの手足が飛んでくる



読まれると…

◎通常の飛び込みは、読まれるとあっさり落とされてしまう

スライディングが怖い VS

ダルシムを転ばせたときの注意点を解説しよう。起き上がりに飛び込む場合、やや早めにする必要がある。サガットのキックは着地の少し前に足をたたんでしまうので、遅れて飛び込むとスライディングのえじきとなってしまうんだ。無難にいくなら下タイガーを合わせよう。



◎ダルシムの起き上がりが見えてからでは遅く、サガットの飛び込みは失敗に終わる



SAGAT

サガットVSバイソン
パワーで押されたらそれまで

バイソンの強烈なパンチを、いかに喰らわず闘うかが最大のポイントだ。一見するとサガットのほうが有利のように感じるが、それは大きな間違い。五分の闘いをするには、広めの間合いとバイソンの足元を狙うことが必要だろう。



バイソンのアッパーと名のつく技は、ほとんどの技をたたき落とす

遠めの間合いから飛び込め　1P

コンピュータダルシム戦などで使えた、遠めから飛び込み強キックを出し、次にしゃがみ強キックのパターンが通用する。うまくリズムをつかめばバシバシ入るが、たまにダッシュアッパーで返されることがある。そういうときは、離れるかしゃがみ強キックで転ばせて間合いをとろう。

遠めから飛び込む



強キック



しゃがみ強キック



このパターンのポイントは、蹴ることではなく、飛び込みをする両者の間合いなのだ

上タイガーがよく決まる　1P

バイソンはリーチが非常にあるので、タイガー攻めにするためには画面半分以上の間合いがないと安心できない。そのぐらいの間合いがとれたなら、まず様子を見るのに下タイガーを撃とう。ガードするようならこちらのもので、続けて上タイガーを連発。すると、ダッシュアッパーを出そうとしてまともに当たってくれる。バイソンがジャンプでかわしたら、猛攻に出る可能性があるのでガードだ。





入るときはまとめて入る。バイソンはヒヨヒヨ

距離をとって上タイガーを出さないとバイソンの長い腕が



基本は上タイガー

接近されたらガマン



接近されてしまったら、ダッシュアッパーを待ち転ばそう

緩急をつけて上・下タイガー VS

人間の操るバイソンと闘う場合、まず飛び込みは使わず、上・下タイガーで牽制しつつ闘うのが基本。この場合、バイソンのとれる行動は2つ。1つはターンパンチでぬける場合で、サガットはある程度の間合いを保っていれば立ち強キックで返せる。もう1つは飛び越す場合で、

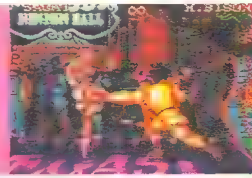
この間合いがいい



○人間が相手の場合、上下に加え緩急もつけないとダメだ

両者の間合いがあれば、こちらは登り蹴りで応戦だ。間合いがないと、先読みの飛び込みで痛い目にあうので気をつけろ。

ターンパンチでぬけたら



○ターンパンチできたら立ち強キックで返す

飛び越してきたら



○バイソンが着地する少し前に登り蹴りだ

なるべく近づくな VS

上で述べたように、ある程度の間合いをとって闘うのがポイントだが、もしも接近されそうになったらどうするか？ バイソンが歩いてくるようなら飛び込み

足先をあてる



○うまく当てられたら、すぐに間合いをとるようにしよう

強キックの足先を当てて、また間合いをとる。間違っても連続して飛ばないように。もう1つ考えられるのはダッシュ系で、瞬時に立ち強パンチで返せればグー。





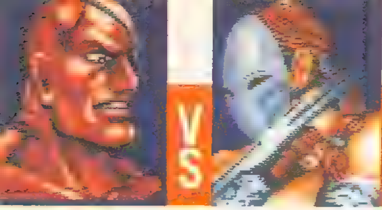
○飛び込みを落とされると、後が怖い

ダッシュ系にアッパーカット

バイソンの怖いところは、驚異の連続技と至近距離のダッシュ系だ。サガットとしては、せめてダッシュ系にアッパーカットを合わせるぐらいのことができるといいのだが…。実際には、人間の操るバイソンはダッシュストレートを使うことが多いので、そのリーチを考えるとかなり難しい。しかし、アッパーカットで合わせられればダメージを与えられることはもちろん、間合いのとり直しができる。これができれば、サガットは優位に立てる。



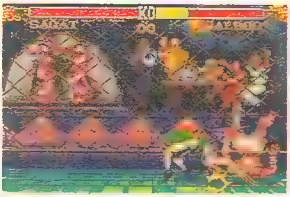
○アッパーカットを極めるにはちょうどいい相手



SAGAT

サガット VS バルログ
スピードに惑わされるな

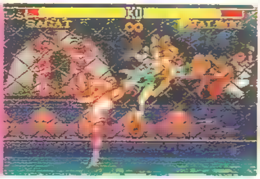
バルログがサガットに対して優位なのはスピードだけ。力や技ではサガットのほうが上なので、スピードに惑わされなければ自然と勝利が見えてくるはず。人間の操るバルログには、アッパーカットが強力な返し技となるだろう。



◆投げとフライング系だけが威力の大きい技。それさえ喰らわなければ…

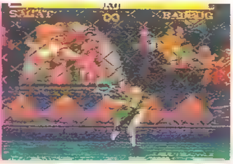
強キック系だけで勝つ　1P

コンピュータバルログには、必殺技を使わずとも強キック系だけで充分。最初のうちは垂直ジャンプで蹴り、バルログが三角跳びにいったら立ち蹴り。そして、バルセロナには早めの逃げキックだ。



三角跳びは立ち強キック

◆おもしろいくらい立ち強キックが入る



最初は垂直ジャンプで

◆タイミングさえつかめば、意外と当たってくれる

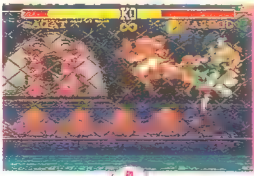


フライング系は逃げキック

◆バルログからやや離れた所から逃げキック

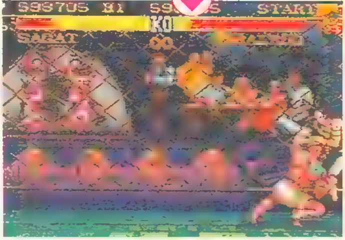
三角跳びを狙え　1P

バルログは、序盤から三角跳びを多用してくるので、そこを狙う。やや遠めから、登り蹴りのような感じでバルログを落とし、連続的に飛び込んでいこう。もしも壁ぎわまでいったのならチャンスだ。バルログはバック転をするクセがあるので、2回転目のときにアッパーカットを。

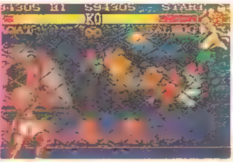


壁ぎわに追い込む

◆壁まで押せ押せでいけたのならば



◆壁ぎわではアッパーカットだ



三角跳びを待つ

◆三角跳びをしてきたら、登り蹴りで落として連続的に飛べ

上タイガーは使うな VS

人間との対戦では、あまりタイガーを使わないほうがいい。特に上タイガーを使うと、バルログはスピードが異常に早いので一気に襲ってくるぞ。ひどいときは、連続攻撃で気絶させられてしまうときもあるので気をつけたい。使うならば、間合いが広めにあるとき、下タイガーで牽制するぐらい。近めだと攻撃される。

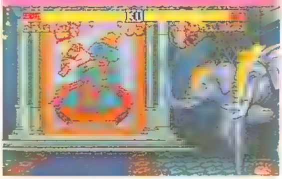


上タイガーを撃とうものなら、バルログは猛攻を仕掛けてくる。サガットは何もできずボコボコ

フライング系の対処法 VS

バルログは、フライング系が決まってはじめて強いキャラ。これを封じれば、ほぼ勝ったといっていい。返し技の中でも簡単なのが逃げ強キックで、バルログが壁を蹴るのと同時にバックジャンプ。バルログが近づいてきたら足を出すだけ。

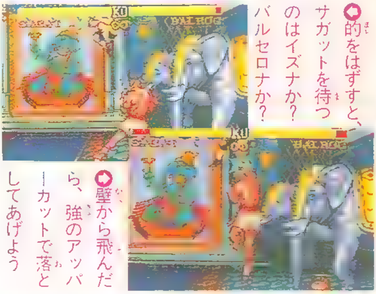
飛び立つと同時に逃げキック



このぐらい離れているときに足を出しても、スピードがあるのですぐに接近する

●飛びぎわを狙う場合

バルログの飛び上がりに強のアッパーカットを出してもいいが、わりと難しい。失敗すると、イズナなどを喰らってしまうので、それよりも逃げキックと同じ要領で落とす方がいいぞ。アッパーカットを使うのなら、壁を蹴ったと同時に強で出せば、かなり高い確率で決まる。たまにイズナを喰らってしまうことがあるが、それほど心配する必要はないだろう。



的をはずすと、サガットを待つのはイズナか？バルセロナか？

壁から飛んだら、強のアッパーカットで落としてあげよう

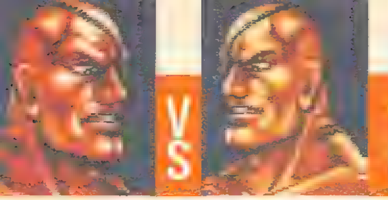
●ギリギリまでひきつける場合

ややリスクがあるけれど、確実に落とすなら引きつけてのアッパーカットだ。難しいのは、一瞬でもタイガーアッパーカットの入力が遅れると、アッパーカットを出すサガットの頭にバルセロナが当たってしまうこと。

充分ひきつけないとダメ

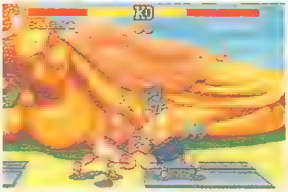


引きつけないとダメ



サガットVSサガット とにかくやりにくい相手だ

コンピュータならどうにでもなるが、人間が相手の場合はフェイントや読み合いが必要。ただし、相手によってはフェイントを入れないほうがいいこともあるので、序盤のうちはそのあたりをさぐるように闘っていこう。



アッパーカット同士のぶつかり合いは、少しでも後に出したほうの勝ち

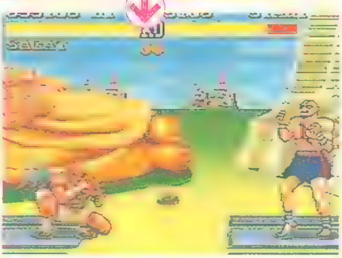
下タイガーだけで完勝 1P

コンピュータのサガットはとにかく利口ではない。こちらはスタートから、下タイガーを連発しているだけで勝ててしまうからだ。ただし1つ注意点がある。相手が前進してくるときは、飛び越してくる可能性があるので乱発は避けよう。

とにかく下タイガー

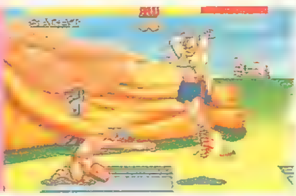


コンピュータサガットは上タイガーが多い



気絶したら何でもいいだろう

前進してきたら注意



飛び越されると危ない

タイガーモードを狙え 1P

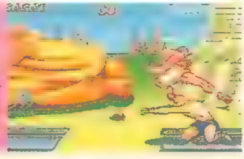
上記の戦法とは変わり、こちらから攻めていくパターンだ。もちろん狙うのは、相手が上・下タイガーを撃つとき。飛び込み強キックを当てるわけだが、これは無理して連続攻撃する必要がないので、足先を当てるだけでいい。これを繰り返していると、相手に接近することがある。そういうときは、相手のタイガーを先読みで飛び込み、連続技へつなげてもいいだろう。ただし早すぎるとアッパーカットがくるので、どうするかは考えどころ。

これが基本



対サガット戦でも、やはりこのキックが役に立つんだ

先読みで連続攻撃へ



接近したら、思いきって連続技へいってみるのも手

いつ攻めるかが難しい VS

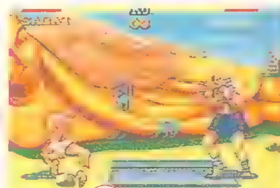
人間との闘いでは、まず上タイガーを使う機会がないので、下タイガーの撃ち合いになることがよくある。こうなると、いつ飛び込むかということになる。どちらも同じことを考えるはずなので、やはり早めに仕掛けるべき。一瞬でもためらってから飛び込めば、まずアッパーカットが待っていると思ったほうがいい。



◆相手の伸ばした腕を狙って飛び込み強キックを出そう　遅れて飛ぶと反撃されるので気をつけよう

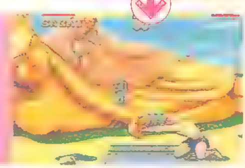
フェイントを入れて攻めろ VS

サガットのフェイントとしては、しゃがみの弱パンチ、キックがいい。相手が下タイガーを連発するようなタイプでなければ、必要な行動となる。ひっかかって下タイガーや飛び込みをしてくれれば、それぞれ飛び込み強キックかアッパーカットで対応する。逆にフェイントを必要としない下タイガー連発タイプには、上記したように下タイガーを相殺しつつ、飛び込むスキをうかがおう。



◆しゃがみの弱パンチ、キックがフェイントに向いているだろう

ひっかかればラッキー



◆ひっかかって何かしらの行動をしてくれたら攻撃に転じろ

飛び込み方を考えよう VS

飛び込みで少しずつ相手の体力を奪うのがイヤだ、という人にはちょっと難しい飛び込み方を試してみよう。まずは、相手の下タイガーをクラッシュでかわすパターン。相手の目の前に着地するように出し、その後は投げやアッパーカットを喰らわす。もう1つは飛び込みの多用で、明らかにアッパーカットがくるというときは相打ち覚悟でキックを合わせろ。

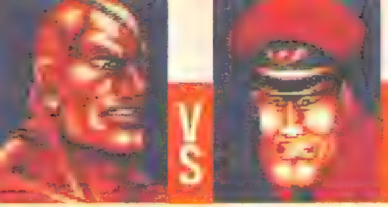


◆クラッシュで相手の下タイガーを飛び越せば、次の技がキレイに見える

おくれたらアッパーカットに合わせる



◆飛び込みに相手がアッパーカットで反応しそうでも蹴りを当てろ



SAGAT

サガット VS ベガ
ミスの少ない闘いを要求される

ベガは攻撃力とスピードがあるので、肝心なところでミスをするとそれが元でピンチになることが多い。要するに、攻撃するにしても返し技を狙うにしても、正確に決めていかないと、少々キビしい相手だということである。



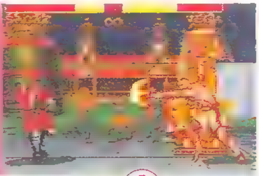
◆この距離で出されるダブルニーには注意。サガットの足先に当たる

上タイガーでジャンプを誘え　1P・VS

ベガに対しては、倒れていない限り下タイガーを使ってはならない。それは、本田の頭突きのようにサイコクラッシャーで抜けられるからだ。つまり、遠めから上タイガーを牽制に使うことになる。

理想的なパターンとしては、上タイガーで牽制してベガに飛び込ませること。もちろんそれを強のアッパーカットで落とすわけだ。このパターンで怖いのは、ヘッドプレスと先読みで飛び込まれた場合なので、パターンの入り方を考えよう。

上タイガーで牽制



◆上タイガーに反応して飛んでくれれば



◆待ってましたとばかりに、強のアッパーカットを出す

とにかく近づいて攻めろ　1P

コンピュータベガに接近戦を挑む場合、まずアッパーカットで転ばせておく必要がある。転ばせたのなら、極端に近い位置から飛び込もう。飛び込み強キックは深く当てると、わりと喰らってくれる。その後、しゃがみ弱キックをキャンセルのクラッシュへ。たまに、弱キックがガードされるがかまわずクラッシュを出そう。なぜかベガはクラッシュを喰らう。

起き上がりを狙うとベスト



ガードされてもいい



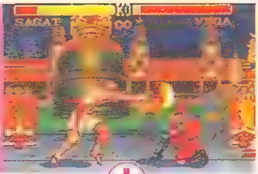
クラッシュを1～2発出す



◆この攻撃で気をつけるのは、3発目のクラッシュ。ベガが離れてしまうと当たらないのでもう1回

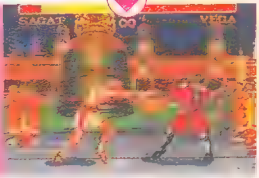
体力を減らすと楽勝？　1P

コンピュータベガの残り体力が⅓ぐらいになったらなんとか転ばせたい。転ばしてしまえば、そのまま勝つ方法がある。ベガを転ばせたら、弱の上タイガーを撃ちベガの起き上がりに合わせよう。するとベガは、自分の頭上にタイガーがあるのにも拘らずに、何らかの行動をしようとする。それによって上タイガーに当たり、再び倒れることが多いんだ。



転ばせて上タイガー

ベガの起き上がりに上タイガーを合わせる



なぜか当たる

なぜか喰らってくれ、再び倒れることが多い

サイコクラッシャーの対処　VS

サイコクラッシャーは無理に返そうとせずガードするのが無難。唯一、反撃のチャンスがあるのは壁ぎわまで押されていった場合だ。このときは、うまくタイミングを合わせれば投げが入るんだ。

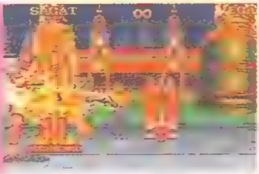

基本はガード

とっさにできる行動は、やっぱりガードが一番だろう



アッパーカットは難しい

アッパーカットでもいいがリスクが大きい



壁まで押されたら投げ

壁まで押されたら、すかさず投げを狙え

待ちベガは恐ろしい　VS

人間の操るベガが相手の場合、最も嫌なのは攻めてこないベガだ。いわゆる待ちベガというやつで、しゃがんでいつでも必殺技を出せるようにためている。もしも対戦相手にこんな奴がいたら、ちょっと腹が立つことだろう。サガットが近づこうが、上タイガーで牽制しようが、必ずそのときのスキを攻撃してくる。はっきりいって勝つのは不可能に等しい!?

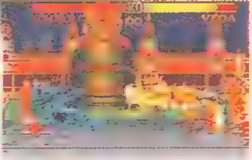


待たれるとつらい

熱くなければいけない人間同士の対戦が、一気に冷める



タイガーで動かそうとすれば、ヘッドフレスで踏まれる


下タイガーなんか撃とうものなら、強のサイコクラッシャー

攻略編

悪の帝王のサイコパワーが炸裂

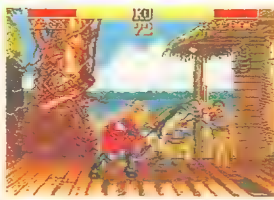


VEGA ベガ

悪のサイコパワーを十分に活かし、攻撃のチャンスは確実にモノにしよう。相手との間合いと技を出すタイミングを見極めろ。

基本的な闘い方　サイコパワーを最大限に利用しよう

ベガの技は、それ自体の威力は大きいのだが、連続技となると、ほとんど相手に決めることができなくなってしまう。相手の小さなスキも見逃さず、チャンスを確実にモノにして、威力が大きい技を繰り出していこう。



投げ技や強パンチ、強キックの威力は、12人の中でも大きい方だ

キックの間合いをつかめ

飛び道具は持たないベガが、相手を牽制するときに用いる技が、キック技だ。横移動のスピードが比較的速いベガ。素早く間合いを調節し、キックで相手を牽制する。キックは、強と中を使い分けていくようにするといいぞ。

また、しゃがみ強キックは、ホバーキックというスライディング系の技になる。このホバーキックの移動距離とスキの大きさも把握しておかなければならない。ホバーキックは、出した後のスキが非常に大きいので確実に技を相手に当てよう。



立ち強キックが当たるギリギリの間合い。この距離を見極めるのだ



ホバーキックの移動距離も覚えよう。相手の着地際を狙うのだ



しゃがみは中キックで相手を牽制　この間合いも覚えてしまおう

相手によって闘い方を変えよう

ベガの闘い方は、飛び道具を持つキャラと飛び道具を持たないキャラによって大きく異なってくる。飛び道具を持つ相手には、ヘッドプレスからの攻撃で活路を見い出し、飛び道具を持たない相手には、サイコクラッシャーで押していく。ただし、ザンギエフやバイソン、バルログは、有効なサイコクラッシャーの返し技を持っているので、別の闘い方が必要。



飛び道具を持つ相手には、ヘッドプレスからの攻撃で活路を見い出そう



飛び道具を持たない相手には、サイコクラッシャーアタック。ガードの上から削れ

対空技の間合いを知ろう

強力な対空技を持たないベガは、相手の飛び込み攻撃をできるだけ前でさばいていかなければならない。このときに有効な技なのが、立ち強キック、しゃがみ弱パンチ。立ち強キックは間合いが広いので、少し遠めに飛び込んできたときに、しゃがみ弱パンチは、近めに飛び込んできたときに使うといいだろう。また、相手の飛び込みに対して、余裕があるなら垂直ジャンプ強キックで空中にいる間に攻撃してしまうのも1つの方法だ。頭上付近に飛び込まれたら、ガードしよう。



立ち強キックの間合いはかなり広いぞ



このぐらいの間合いなら、しゃがみ弱パンチでもいいが、余裕があるなら



垂直ジャンプから強キックで対処する方が安全といえるだろう

ボーナスステージ

車のステージは、上部を立ち強キックで破壊し、下部はしゃがみ中キックで破壊するのが早い。ブロックのステージは、左側で立ち強キックを連発。上部、左側を破壊したら右側に移らずに、ブロック中央に近づいて立ち強キック。タルのステージは、立ち強パンチが比較的楽なようだ。



ボタンを連打!



すべて強キック



立ち強キックでもいいか、立ち強パンチの方が安全のようだ



VEGA

ベガ VS リュウ とってもキビしい相手

ジャンプの滞空時間が長いベガにとって、昇龍拳という強力な対空技を持つリュウは、非常に闘いづらい相手だ。特に波動拳で牽制し、飛び込んできたら昇龍拳で返していく波動昇龍拳で攻められると、とてもキビしい。



◆波動昇龍拳の間合いにハマると、抜け出すだけで一苦労するぞ

転倒させたらハメよう　1P

リュウを転倒させることができたら、間合いを測り、リュウの起き上がる瞬間に、リュウを飛び越えるようにジャンプして、弱キックを出す。すると、コンピュータのリュウは、何らかの攻撃をしようとし、ベガがリュウの背後に着地したときには、リュウに大きなスキがあるので、このスキに投げてしまう。この攻撃方法は、他のコンピュータキャラにも有効な方法なので、試してみよう。

間合い



◆これぐらいの間合いからジャンプ

飛び越えるように



着地したら



投げる



◆ジャンプのタイミングがカギ。早過ぎても遅過ぎてもリュウに反撃されてしまうぞ

体力を減らしたら待とう　1P

コンピュータのリュウの体力を3分の1ぐらいに減らすことができたら、リュウの出方を待ってみよう。リュウは、ふと攻撃するのをやめ、こちらの様子をうかがうようにする。そして、しばらくすると、強の昇龍拳か強の竜巻旋風脚を出してくるので、サイコクラッシャーや投げ技をお見舞いしてやるのだ。



◆いきなり強の昇龍拳を出してくる。間違っても飛び込むな

◆竜巻旋風脚を出してくることもある。着地前の対処が無難

波動拳にはヘッドプレス　1P・VS

波動拳で牽制してくるリュウに対して有効なのがヘッドプレス。波動拳を撃つ瞬間、ヘッドプレスにいく。ヘッドプレスはガードされてもいいので、リュウの頭に当てること。そして、リュウの背後（正面でもいい）に着地して投げを狙う。ポイントは、着地点を相手にわからせないように着地することなのだ。



ヘッドプレス後の着地する位置がポイント。相手に読まれないように密着するように着地しよう

中間距離でサイコクラッシャー　VS

コンピュータ戦では、ほとんど通用しないサイコクラッシャーアタックも対人戦になると話は違う。中間距離から近距離での強のサイコクラッシャーアタックは、先読みされない限り返し技を喰らうことはほとんどない。ガードされたとしても、かなり体力を削ることができるので、相手の動きを見て使っていこう。しかしこればかりではおもしろくない。



このぐらいの間合いで、しゃがみ中キックでリュウを牽制しながらタメよう



返し技を狙っても、人間なら反応しきれない。ガードされても体力を削れるのだ

竜巻旋風脚対処法　1P・VS

アッパーなどの強力な対空技を持たないベガにとって、竜巻旋風脚は返しづらい技だ。余裕があれば、垂直ジャンプキックで返すことができるが、あせってしまうと、しゃがんで竜巻旋風脚をかわし、着地にしゃがみキックやパンチを入れようとして、逆に反撃を喰らってしまうことがある。そこで、竜巻旋風脚を立ってガードして、リュウの着地に投げを狙ってみよう。意外とすんなり投げが決まってしまうのだ。



体力が少ないときにはできないが、体力があるなら立ちガード



着地に投げてしまう。あせらずに、着地に合わせて技を出していこう



ベガ VS ケン
技の出し際を狙おう

リュウ同様、波動昇龍拳のパターンで攻めてこられるとキツい相手だ。しかも、ベガの前方へのジャンプのほとんどが、ケンの強の昇龍拳の間合いに入ってしまう。リュウよりも波動拳の撃ち際や撃った後のスキが大きいので、そこを狙おう。



不用意にジャンプしてしまうと、たちまち強の昇龍拳のエジキ

攻撃のチャンスはここだ　1P

コンピュータのケンは、ある程度決まった動きをする。その動きを見て攻撃していけば、ベガの勝機も見えてくる。ケンの動きを分析してみよう。



同じ動きを何度も繰り返してくれるので、タイミングを測って攻撃しよう

●後ろにさがったとき

コンピュータのケンが不意に後ろにさがりだすことがある。このときのケンは、比較的無防備状態なので、後を追いかけて、立ち強キックで攻撃しよう。ただし、ケンが後ろにさがった後は、波動拳や飛び込み強キック、さらに体力が少ないときには昇龍拳を出してくるので、これらの攻撃の前に、こちらの攻撃を入れるようにしよう。



追いかけて

後退するケンの後を追って間合いを詰める



強キック

立ち強キックの間合いに入ったらすぐに攻撃

●ジャンプを繰り返しているとき

ケンが、前後へのジャンプや垂直ジャンプを繰り返しているときも攻撃のチャンス。このときは、ケンの強キックの間合いの外から攻撃すること。そうすれば、ほぼ確実に決まる。ケンの強キックの間合いだと、ケンの方の攻撃が当たってしまうことがあるので注意したい。ベガの攻撃方法として、間合いの広い立ち強キックがいいだろう。



間合いをはかり

ケンのジャンプ強キックが当たらないように



強キック

ジャンプの落ちてくるところへ技を入れよう

波動拳の撃ち際を狙う 1P・VS

ケンを攻撃するチャンスの1つが波動拳の撃ち際。波動拳を撃つときの伸ばした手に立ち強キックが当たる間合いなら、波動拳のモーションに入った直後、立ち強キックを出せば、波動拳が出る前に強キックが当たるのだ。強キックが間に合わないようなら中キックを出そう。



「はど～」の声とともにモーションに入ったら、強キックボタンを押すのだ



タイミングが遅れなければ、波動拳が出る前に強キックが当たるぞ かなりシビアだが

昇龍拳は下降中に攻撃 1P・VS

ケンの昇龍拳を出した後の着地には、ほとんどスキがなく、投げを狙った場合、着地昇龍拳で切り返されることがある。昇龍拳の下降時に攻撃した方が安全。昇龍拳の下降時は、無防備状態となるので攻撃は思いのまま。タメができていればサイコクラッシャーアタックで攻撃。タメがなければ、強パンチや強キックだ。



昇龍拳の下降中は、まったくの無防備状態。攻撃を叩き込んでやろう

強パンチ



技が出るまでに時間がかかるので注意

強キック



間合いが少し開いているときに

サイコクラッシャー



タメがあれば、これがベストかな

ガードはしっかり行おう 1P・VS

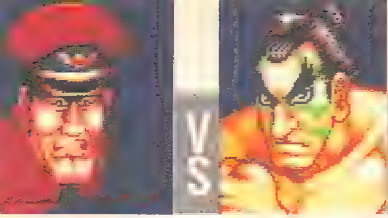
ケンの連続技の威力は、全キャラの中で1、2を争う破壊力を持つ。その連続技は、飛び込み技から始まるといっても過言ではない。ベガは、斜め下に十字ボタンを押して、タメを作るタイプのキャラクタなので、タメばかりに気を取られていると、飛び込み技のガードがおろそかになってしまう。タメに気を取られずに、しっかりガードしよう。



斜め下ばかりを押していないでしっかりガードをかためていくのだ

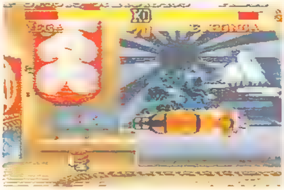


背後への攻撃は通常ガードとは反対側へ十字ボタンを押すことでガード



ベガ VS E.本田
中間距離で闘えるか

接近戦では本田の方にやや分があるので、できれば中間距離で闘っていきたい。少し離れた間合いから強キックやサイコクラッシャーアタックで攻撃していくのがいい。逆に離れ過ぎてしまってもいけないので難しいところだ。



⇧あまり接近しないで闘っていけるのがベスト距離を離すのだ

基本的にはサイコで押す　1P

コンピュータの本田と闘うときには、基本的にはサイコクラッシャーを使っていこう。たとえガードされていても、強で出すサイコならば3〜4回ガードの上から本田の体力を奪うことができる。スーパー頭突きにもサイコが有効。完全にサイコの態勢になっていればサイコの方が強いのだ。本田の起き上がりや技を出した後のスキを突いていけ。

スーパー頭突き



サイコクラッシャー





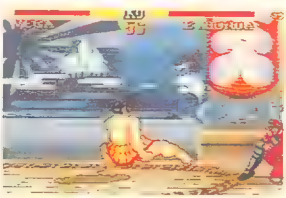
⇧サイコクラッシャーが完成していれば、スーパー頭突きにも対抗できる。素早く反応するのだ！

大技の空振りにもサイコ　1P

コンピュータの本田は、中途半端な間合いで、ごっつぁんチョップや強の払い蹴りなどを出すことがある。ベガにとってここはチャンス、強サイコクラッシャーをためらわずに出していこう。しかし出すのが遅れてしまうと簡単に落とされてしまうので、素早い判断と反応が必要だ。本田の技は基本的に出した後のスキが大きいものばかりなので、本田の動きをよく見ながら行動するように。このことは対戦にもいえることだ。



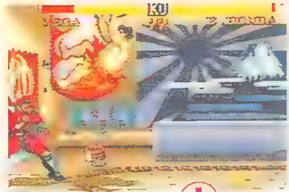
⇧ごっつぁんチョップをこんな間合いで出してくることもある



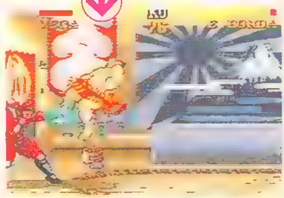
⇧この足払いは完全にベガには届かない。スキを見逃すな！

飛び込まれたときの対処　1P

本田の飛び込みへの対処は本田の着地地点の違いでいろいろとかえていかなければならない。ベガの頭上から飛びかかってくるようなときはガード。少し手前ぐらいなら立ち弱パンチ。もっと手前ならばサイコクラッシャーや立ち強キックなどで落としていく。コンピュータの場合はうまくタイミングを合わせていけば確実に落とすことができるが、対戦の場合はうまくいかないのだ。



ここまで近づいて飛び込んでくるときには、サイコはムリなのだ



立ち弱パンチをタイミングよく出していけばなんとか落とすことが…



少し遠くに着地するように飛び込んできたら迷わずサイコクラッシャーだ、確実にヒットさせるのだ

中間距離で闘う　VS

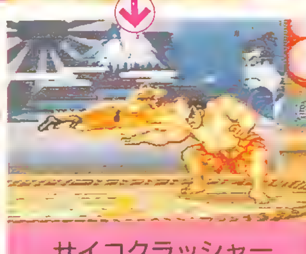
対戦の場合には中間距離を保ちながら闘っていきたい。このとき1つ注意するのは本田のスーパー頭突きなどだ。ヘタに落とそうなどと思わずガードしよう。相手が牽制のために出した技のスキをつくような闘いをしていくのがいい。ごっつあんチョップなどを空振りしたらすかさず強キックなどをたたきこもう。それといきなりのサイコ。スーパー頭突きと同様に、いきなり使われるとかなり相手はイヤなはずだ。ダブルニープレスでもいいがガードされたときは後がツライ。



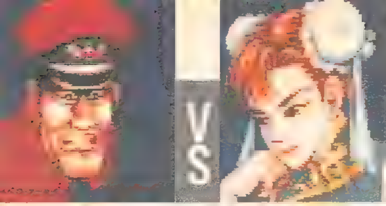
歩いて近寄ってくるようならばこのキックをたたきこめ



本田が牽制で技を出したなら



すかさず強のサイコで飛び込んでいけ　素早い判断が必要だ



VEGA

ベガ VS 春麗

対空防御をしっかりと

強力な対空技を持たないベガにとって、ジャンプ攻撃を得意とする春麗を相手にするのは、少々骨が折れるところ。パワーでは、ベガが圧倒しているので、春麗の素早い動きを捕らえることができれば、勝つのはそれほど難しくはないだろう。



ジャンプからの攻撃は連続技が主体になる春麗 しっかりカットしよう

画面端に追い詰めろ 1P

画面端に追い詰められた、コンピュータの春麗は、必ずといっていいほど三角跳びで逃げようとする。三角跳びの着地に背後から投げを狙うのだ。簡単に決まるぞ。また、画面端に追い詰められなくても三角跳びにいくことがあるので、春麗が着地するときに背後に回れるようなら、素早く着地点へ移動し、投げを狙うこともできるぞ。

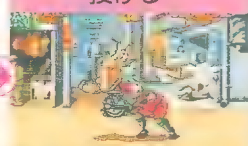
牽制



三角跳び



投げる



画面端に追い詰めたら、念のためしゃがみ中キックや立ちキックで牽制しよう

飛び越して投げを狙う 1P

近距離から春麗を飛び越えるようにして、ジャンプキックを出す。すると春麗は、ベガの行動に反応して何らかの攻撃をしようとするので、ベガが着地したときに背後から春麗を投げ技に仕止めることができる。ポイントは、あまり遠い間合いから飛ばないこと。遠い間合いだと春麗の立ち強キックやバックジャンプ強キックが、当たってしまうことがある。

ジャンプキック



背後にまわる



投げる



ジャンプキックは弱キックがいいだろう。春麗の背後に着地したら素早く投げにいこう

対空防御が難しい　1P·VS

春麗のジャンプからの攻撃を立ち技で返していくのは、かなりキビシイものがある。ベガの対空技の間合いでも、春麗のジャンプ弱キックに負けてしまうのだ。春麗が飛び込んできたら、早目に垂直ジャンプして強キックで落としてしまうか、これが間に合わないようならば、素直にガードしてしまうのがいいだろう。また春麗は、飛び込みからの連続技が得意なので、その後のガードも忘れずに。



ベガの間合いで立ち強キックを出しても、弱キックを出されると負ける



強パンチで飛び込んできてくれれば、なんとか相打ちにできるぞ

ヘッドプレスから投げる　1P·VS

リュウのところでも紹介したが、春麗にも新必殺技の気功拳という飛び道具がある。離れた間合いで、気功拳を多用してくるような相手や、コンピュータにはヘッドプレスからの投げを狙うのがいい。着地を春麗の正面か背後か、わからないような所にするのがポイントなのだ。



ガードの時間が短い春麗に対して、着地の位置が成功のカギを握っている。相手に読まれないように

サイコクラッシャーは危険　VS

春麗に対して、サイコクラッシャーアタックを不用意に出すのは禁物。春麗は難しいコマンドを必要としないさまざまな返し技を持っている。代表的な技が鷹爪脚。強のサイコクラッシャーなら、春麗のバックジャンプからの鷹爪脚でほとんど落とされてしまう。さらに、中キック、弱キック、百裂脚といったキック技でも簡単に返されてしまう。サイコクラッシャーは、十分注意して使おう。



鷹爪脚は特殊な技。残念ながら相打ちになることはないのだ



百裂脚に飛び込んでいってしまう図。ひさんですな



VEGA

ベガ VS ブランカ
サイコクラッシャーで押せ

飛び道具を持たないブランカは、サイコクラッシャーアタックが存分に使えるので、比較的闘いやすい相手といえる。しかし、ちょっとでも油断すると、連続技やローリングアタックなどを喰らってしまうので、気を引きしめて闘おう。


サイコクラッシャーアタックで、ガンガン押しまくろう

サイコクラッシャーで楽勝　1P

コンピュータのブランカなら、強のサイコクラッシャーアタックで押しまくれば、楽に勝つことができる。注意点は、ブランカが画面端にいかないようにすること。画面端だと反撃されることがある。


常にブランカが画面中央付近にいるようにすることがポイントだ


サイコクラッシャーアタックを出したら、すぐさまタメを作り、着地した瞬間に出せるように準備

ホバーキックから投げる　1P

ラウンド開始のときの間合いぐらいからホバーキックを出すと、コンピュータブランカは、垂直ジャンプ強キックを出してくる。すると、ベガがブランカの下をくぐり抜け、背後に回ることができるので、ブランカの着地を狙って投げにいくことができるのだ。ホバーキックを出すときの間合いが遠いと、モロにブランカの強キックを喰らうので注意しよう。



ホバーキックを出す間合いがポイント。ブランカが後退しているなら、ホバーキックが当たることも

ローリングアタック対処法　1P·VS

ブランカのローリングアタックは、立ちパンチで返すことができる。また、なぜかホバーキックで返すこともできる。ただし、ホバーキックは早目に出さないと、逆にローリングアタックを喰らうぞ。



立ち強パンチでも難なく返すことができる。早目に技を出していこう



ホバーキックも早目に出すのがポイントだ。対応が遅れたら無理するな



なぜかブランカに当たってしまう。当たればブランカは転倒するぞ

バーチカル対処法　1P·VS

バーチカルローリングは、下降時や着地に合わせて攻撃していくのがいい。タメができているならば、サイコクラッシャーの先端がブランカに当たるように出していくといいぞ。タメがなければ、バーチカルローリングは、着地に若干のスキがあるので、着地に合わせて強キックを当てるのが無難。ヘタに下降中に強キックを出すと、こちらが痛い目に遭うぞ。



着地に若干スキがあるので、そこを攻撃するようにしよう。ホバーキックもいい



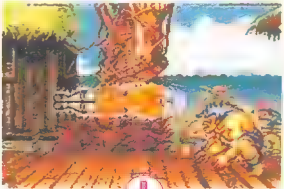
サイコクラッシャーアタックは、先の方がブランカに当たるように出そう

エレクトリックサンダー対処法　1P·VS

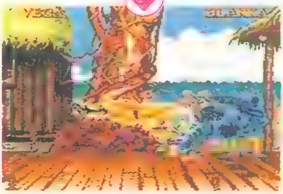
エレクトリックサンダーは足元にスキがあるので、しゃがみ中キックやホバーキックを当てるのが無難。ダブルニープレスを当てるときは、下段攻撃だけが当たる間合いから出すように。サイコクラッシャーアタックも当てることができる。



タメができていなかったら、しゃがみ中キックよりホバーキックがいいだろう



エレクトリックサンダーにサイコクラッシャーの先端が当たるように

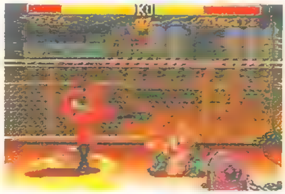


エレクトリックサンダーを見事に撃破。とにかくブランカにはサイコだ



VEGA
ベガ VS ザンギエフ
接近させないようにしよう

飛び道具を持たないベガにとって、接近戦を得意とするザンギエフは、やっかいな相手だ。闘う際には、ヒットアンドアウェイで、相手との間合いをある程度保って闘うようにしよう。ザンギエフに接近を許すと、ベガはなす術がないのだ。



接近戦を避け、画面端に追い込まれないようにしよう

ジャンプ+強キック　1P

ジャンプ強キックで飛び込み、着地と同時にバックジャンプで逃げるヒットアンドアウェイの典型的な闘い方。間合いが詰まってきたら、ザンギエフの背中にキックを当てるようにして飛び込み、反対側へ逃げて、再び繰り返すのだ。また、垂直ジャンプ強キックもよく決まる。ただし、キックが浅いと、着地にスクリューパイルドライバーを喰らうことになる。



飛び込み強キックはできるだけ深く当てるようにしよう。浅いと着地が怖い



着地したらすぐにバックジャンプ。十字ボタンを着地前に斜め上に入れておく



垂直ジャンプする間合いが重要。この後の強キックを空振りしないように



この強キックも深く当てるようにしよう。浅いと着地にスクリューか…

ホバーキックは返されやすい　1P

コンピュータのザンギエフのスキを突けば、ホバーキックもうまく決まるのだが、ハイスピードダブルラリアットで近づこうとすることが多く、あたかもホバーキックに反応して技を出しているかのように、ハイスピードダブルラリアットを喰らってしまう。ホバーキックは、あまり使わない方がいいだろう。



ホバーキックを不用意に出してしまうと痛い目に遭うぞ。ザンギエフの動きをよく見ろ



まるでホバーキックを出すのがわかっていたかのようなハイスピードダブルラリアット

立ち強キックで牽制　1P·VS

接近戦を阻止する方法として、立ちキックでザンギエフを牽制しよう。コンピュータ戦なら、立ち強キックでかなりの体力を奪うことができる。ただし、リズミカルに立ちキックを出していると、ザンギエフのコサックキックを喰らってしまうことになるので、あくまでも牽制として、立ちキックを出すようにしよう。



連発せず、あくまで牽制として使っていけば、返し技を喰らうことも少ないぞ



コンピュータなら3発くらい連続で決まるぞ

大胆に投げを狙おう　VS

移動スピードを比べると、ベガの方がザンギエフよりかなり速い。この利を活用して、ザンギエフが立ちキックやしゃがみキックを警戒しているようなら、思い切って近づいて投げを狙ってみるのもいいだろう。この戦法を成功させるためには、相手の動きをよく見ることと、うまくキックで牽制するのがコツ。接近戦を得意とするザンギエフに、投げを狙ってくるとは相手も思っていないだろう。ただし、多用は禁物なのだ。



ザンギエフの動きをよく見て、次の行動を予測するのだ



単に接近しようとしているなら、素早く近づいて投げてしまおう

サイコクラッシャーを使う間合い　1P·VS

サイコクラッシャーアタックは、ダブルラリアットで簡単に返されてしまうので、使う間合いとタイミングを考えてみよう。近距離で、キックで牽制しながら使うのが安全のようだ。



ダブルラリアットで難なくサイコクラッシャーを返してくる



しゃがみ中キックや立ちキックでザンギエフを牽制することを忘れるな



動きを見て、ダブルラリアットにこないようならサイコクラッシャーだ



ベガVSガイル 少ないチャンスを逃すな

スキの小さいガイルを相手に勝利をするのはかなりキビしい。ガイルの技の少しのスキを突いて、サイコクラッシャーアタックからの攻撃で、地道にガイルの体力を減らしていこう。そうすればなんとか闘っていける。



ガイルの闘い方のパターンを崩すのも、ベガにとっては重要なこと

飛び越えて投げを狙う　1P

ガイルを飛び越えるようにジャンプキックを出す。ガイルは、反応してサマーソルトキックかドラゴンスイープを出してくるので背後から投げてしまおう。これを繰り返せば楽に勝てるぞ。



飛び越えるときの間合いが重要だ。近すぎても遠すぎてもダメだぞ

飛び越えるように



サマーソルトキック



投げる



ジャンプ中には弱キックを出しておこう。ガイルがうまく反応してくれればあせる必要はないぞ

サマーソルトキックを消せ　1P・VS

ガイルのサマーソルトキックは、早目に出されるか、ギリギリまで引き付けて出せれない限り、相打ちもしくはサマーソルトキックを消してしまうことができる。これは、ガイルがサマーソルトキックを出すタイミングによるので、必ず成功するわけではないが、技を出そうとして立ち上がったガイルの頭と、空中で体をそり返らせるときの腹の部分にキックが当たれば消すことができるぞ。



ガイルの腹に中キックを当てるようにしてみよう



うまくいけば、孤が出る前にガイルを叩き落せるのだ

ドラゴンスイープのスキを突け　1P·VS

ガイルのしゃがみ強キックのドラゴンスイープは、足払いが連続でくり出される反面、スキがかなり大きい。この技のスキを突いて、サイコクラッシャーアタックやダブルニープレスを叩き込もう。



●1発目の足払いが出た時にダブルニープレスを出すようにする



●ダブルニープレスが決まった後に投げ技やキック系の技を出していこう



●タメが足りないようならサイコクラッシャーアタックでもいいぞ

ヘッドプレスから投げる　1P·VS

ベガの方からガイルを攻める手段の1つにヘッドプレスがある。ガイルがヘッドプレスを返そうとするならば、早目のサマーソルトキックやジャンプキック。ソニックブームを撃つときを狙って出せば、返されることはほとんどない。背後に着地して投げを狙ってみよう。

ヘッドプレス



背後に着地



投げる



●これもリュウや春麗のとき同様、着地する位置をガイルにわからせないようにするのがポイントだ

ソニックをダブルニーでかわす　1P·VS

ガイルに画面端に追い詰められてしまうと、抜け出すのはほとんど不可能。このような状況にならないように闘うのがいいのだが。ガイルがソニックブームを撃って間合いを詰めてくるようならば、ソニックブームをダブルニープレスでかわして、ガイルを攻撃することができる。ダブルニープレスがうまくヒットしたらすかさず投げにいこう。成功すれば、ガイルの間合いから脱出できるぞ。



●ダブルニープレスが最も高い位置でソニックをかわす

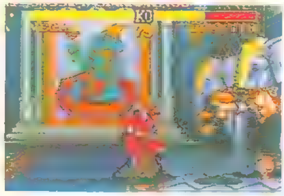


●間合いを詰めようとするガイルにまともに技が入るぞ



VEGA
ベガ VS ダルシム
相手を間合いに入らせるな

コンピュータ相手のときと人間相手のときではかなり攻略方法が違ってくる。コンピュータのときは相手の動きに合わせて技を出していけばいいのだが、人間相手のときは技を出すのもゆるしてくれないような状況に追い込まれることも。



サイコクラッシャーなどをヒットさせることを考えてみよう

着地を狙ってサイコ　1P

コンピュータのダルシムの攻撃ポイントは、ピョンピョンとジャンプする着地際だ。そこにうまくサイコクラッシャーを当てていけばよい。使うボタンは強パンチ。ダルシムの着地ギリギリを狙っていくのがいい。ダルシムがまだ高い位置にいるときにサイコを出してしまうと、ドリルキックなどで落とされてしまうので気をつけた方がいいぞ。







ダルシムが着地する瞬間を狙っていきたい　必ずダルシムが空中にいるときにヒットさせる

テレポートは投げを狙う　1P

ダルシムがテレポートを多用するようなときは、あわてずに現れたところを投げてしまうのがいい。ベガの地上を移動するスピードはかなり速いために、現れたのを確認したらすかさず移動すればダルシムの出現後の一瞬のスキをつける。しかしあまり遠くに出現したときには、欲ばらずにダルシムの動きを見よう。そして次のチャンスを待つのだ。







ベガの移動スピードをフルに活用すればわりと楽に投げられる。投げられれば与えるダメージは大

連続ドリルキックに注意　VS

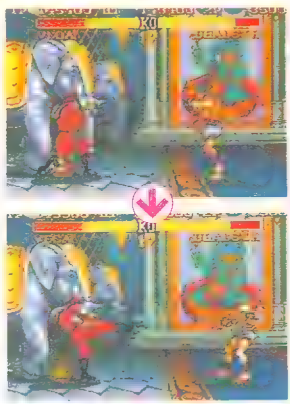
ダルシムと闘うとき、ベガが最もイヤな攻撃パターンとして、近距離で連続してドリルキックを出すことがあげられる。このパターンを使われるとベガは何も技を出すことができなくなる。技を出してもドリルキックを喰らってしまうのだ。できればこのような状況にならないように闘っていくのがベストなのだが、こうなってしまったらわざとドリルキックに当たって投げを狙ってみるしかない。



●間合いをつめられてドリルキックを出されるとベガには対抗する技がない。非常にツラい闘いになる

長い手足を狙う　VS

ダルシムが離れた位置で闘うようなときには、ダルシムの長い手足を狙って攻撃してみよう。立ち強キックやパンチを使って、ダルシムの足を狙っていくのがいい。手の攻撃を返すのはかなりむずかしい。ダルシムの立ち強キックなどにはサイコクラッシャーアタックやダブルニープレスなんかも使っていける。しかし、かなり敏感に反応して出していかないと返り討ちを喰らってしまうので、このあたりはよく練習しよう。



●牽制で出す足を狙ってみよう、特に強キックなどは狙いめだ

●立ち強キックを出していけば、リーチも長いしダメージも大きい

ファイヤーにヘッドプレス　VS

ヨガファイヤーをよく使うダルシムならばヘッドプレスを使っていこう。このときはヘッドプレスを出すタイミングをよく考えて、先読みで使っていくか、それともうまくファイヤーを撃った後のスキをつくかいろいろと自分でためしてみよう。ただヘッドプレスで相手を攻撃するだけでなく、ヘッドプレスの後に出せるスカルダイバーを狙ってみたい。スカルダイバーにいくと見せかけて、当たらないようにスカルダイバーを出し、相手の近くに着地して投げを狙うのもいい。



●ファイヤーのスキは大きい



VEGA

ベガ VS バイソン
力押しでは勝てない

ベガもパワーはある方だが、やはりバイソンと比べると少し劣る。相手の攻撃をまともに喰らってしまうようなことがないような闘い方をして、相手の攻撃のスキをうまくついていこう。そうすれば勝利は見えてくるはずだ。



パワーではバイソンに負けてしまう。バイソンの攻撃のスキをつけ

しゃがみ中キックで勝てる 1P

コンピュータのバイソンならばしゃがみ中キックだけで勝ててしまう。しかし難易度を上げてしまうと必ずしもそうではないが、基本的にはしゃがみ中キックを使っていくのだ。バイソンのダッシュストレートやダッシュアッパーの出始めなどに中キックを合わせて出すだけでいい。画面端に追いつめられて、ダッシュアッパーを連続で出されるようなときもしゃがみ中キックを出せばいいのだ。場合によっては本当にこれだけで勝てる。



コンピュータのバイソンはひたすらこちらに向かってくることが多い。しゃがんで中キックを出せ

飛び込みはガードが基本 1P

コンピュータのバイソンはときどき飛び込み攻撃を見せることがある。しかしこのときはしっかりと立ってガードをして、またダッシュアッパーなどを待って中キックを出していけばいい。基本的にはガードしてしまえばいいのだが、対戦の練習をするのならば相手を落とすことを考えてみよう。相手の攻撃がかなり近いようなときには立ち弱パンチを出してみよう。タイミングがかなり難しいので何回も練習が必要になるはずだ。



相手の位置を確認して

技を出していくのだ

強サイコは危険 VS

対戦のときに最も注意しなければいけないのは、強のサイコクラッシャーでバイソンを画面端まで追いつめてしまうこと。バイソンがガードしていたら、サイコが終わったと同時にヘッドボマーを喰らってしまうのはさけられない。これを何回も喰らってしまったら、アッというまに体力がなくなってしまう。

強のサイコクラッシャー



画面端へ



ヘッドボマー



○画面端までバイソンを追いつめてしまうとイタイめに遭う。ヘッドボマーでガンガン体力を奪われる

ダッシュ攻撃に立ちキック VS

ダッシュストレートやダッシュアッパーは、立ち強キックで返していくことができる。あまり近い位置から技を出されてしまうと反応できないが、画面端から一気に間合いをつめるためにダッシュ攻撃を使ってくるようなときに有効。相手の動きをよく観察して、ダッシュストレートなどを狙っているようなときは試してみるといいぞ。



○画面端ぐらいから一気に間合いをつめるようにダッシュしてきたのなら



○立ち強キックで対抗だ。相手に与えるショックもかなり大きいはずだ

サイコは強弱を使い分ける VS

強でのサイコは危険だからといって、サイコクラッシャーは使ってはいけない技ではない。強弱をうまくつけて使っていけば、強で出すサイコをうまくヒットさせることが可能なはず。弱や中のサイコを使い相手の手前に着地するようにして、着地したら相手を投げたりすることもできる。それと弱のサイコを出したと同時にタメを作り始めて、着地と同時に強のサイコを出したりしてみるのもいい方法だろう。



○中間距離から弱のサイコを出し、相手の手前に着地するのを狙う

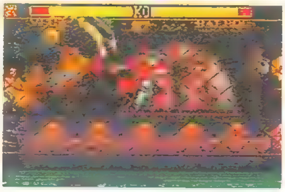


○着地したらすぐに相手を投げにいこう。わりと効果があるはずだ



VEGA ベガ VS バルログ
じっくり構えてチャンスを待て

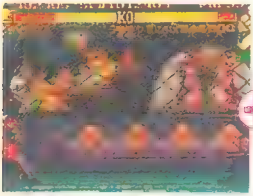
バルログを相手にするときには必ずいえることだが、スピードに惑わされないこと。ヘタに牽制するだけでバルログに攻撃のチャンスを与えてしまうことになりかねない。じっくりとバルログの動きを見て、攻撃していきたい。



スピードに惑わされなければ、勝ちめは十分にあるのだ

三角跳びを待つ　1P

コンピュータのバルログの攻撃ポイントは、三角跳びにいったときだ。壁からこちらに降下してくるのを待ちジャンプ強キックなどで攻撃していけばよい。気を付けるのはヘタにサイコクラッシャーなどを使わないこと。バルログにはほとんどサイコクラッシャーは通用しない。コンピュータならなおさらのことだ。通常攻撃でダメージを与えよう。



強キック





三角跳びからの攻撃を待って、こちらもジャンプして強キックか強パンチで対抗していこう

バック転を誘って投げる　1P

コンピュータのバルログに飛び込み攻撃をしかけるとバックスラッシュというバック転でかわす特徴を持っている。これを利用するとわりと簡単にバルログを投げることができる。やり方は、まずジャンプで飛び込んで技を出す。そうするとバック転するので、歩いてその着地点に移動し、バック転の終わったところを狙って投げのコマンドを入力しよう。

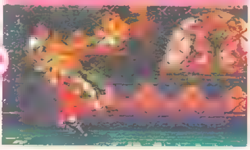
飛び込み



バックスラッシュ



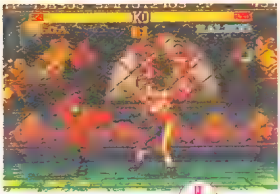
投げ



とりあえず飛び込んでいこう。バック転を始めたらこっちのもの。あとはバック転の終わりに投げだ

強キックの牽制は危険 VS

バルログを牽制するときには強キックなどは使わない方がいい。バルログは長めのリーチを利用して、少し離れた位置から攻撃してくるために、こちらもリーチの長い強キックを使いたくなる。しかしベガの強キックは出した後のスキが大きいために、バルログにとっては絶好の攻撃ポイントとなってしまう。動きの速いバルログはこのスキにアッというまに2〜3発の攻撃が可能なのだ。



◯牽制のつもりでリーチの長い強キックを使ってしまうと



◯いきなりバルログの攻撃を受けてしまうことになりかねないのだ

バルセロナはジャンプ強パンチ VS

バルセロナアタックを喰らわないようにするためには、ムリに落とさないようにすること。サイコクラッシャーを出してもイズナドロップで投げられてしまうこともある。バルセロナを落とす1つの方法として、バルログが襲いかかってきたら、バックジャンプをしてタイミングよく強パンチを出そう。キックよりもパンチの方が落としやすい。



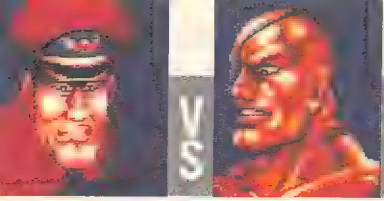
◯バルログが飛び込んで来た方向と逆方向にジャンプ。そしてタイミングよく強パンチを出していこう

むやみなサイコは落とされる VS

対戦ではむやみにサイコクラッシャーを使うのはやめておくべきだ。強のサイコを使っても、バルログがバックジャンプをしてタイミングよくキックを出せば簡単に落とされてしまう。バルログはサイコクラッシャーに簡単に反応できるスピードを持っている。



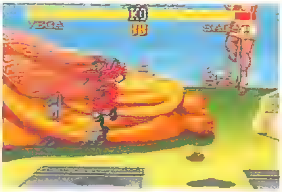
◯バルログのジャンプキックは下方向に出るために、サイコクラッシャーが落とされやすいぞ



VEGA ベガ VS サガット

つけいるスキはいくつかある

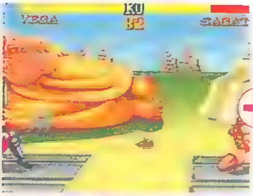
サガットと闘うときに注意しておきたいことは、タイガーアッパーカットをモロに喰らわないようにすること。ベガのジャンプは少しクセがあるジャンプなので、タイガーアッパーカットの的になりやすいのだ。



タイガーアッパーカットをできるだけ喰らわないようにしよう

グランドタイガーにサイコ 1P・VS

コンピュータのサガットの最大の攻撃ポイントは、グランドタイガーを撃った直後のスキだ。そこに強のサイコクラッシャーで飛び込んでいけばいい。サイコクラッシャーを出すタイミングとしては、サガットがタイガーショットを連続で撃つようになったときの、サガットがしゃがんだ瞬間に技を出せばいい。あまり遅れるとアッパーカットのエジキになる。



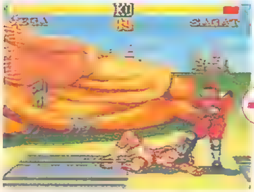


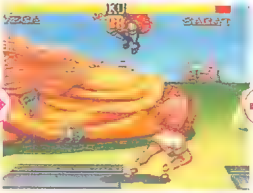


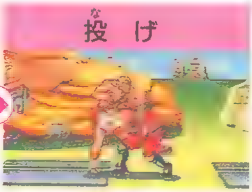
サガットがしゃがんだらすかさず強のサイコクラッシャーを出せ。遅れないように出すのだ

アッパーカットを誘う 1P

サガットをなんとか転ばすことができれば、アッパーカットを誘って、その着地を狙って投げという方法もある。サガットを転ばせたら、起き上がる寸前にサガットを飛び越えるようにジャンプする。そうするとサガットは起き上がりにアッパーカットを出す。このときにサガットを完全に飛び越えていれば、アッパーカットの着地を狙って投げればいい。



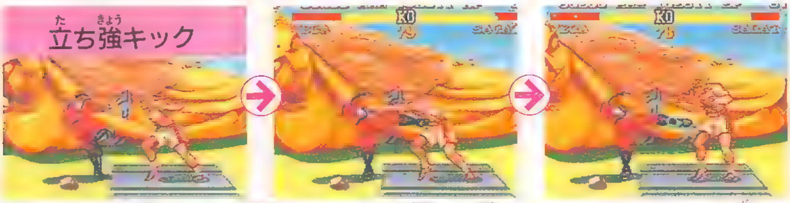




うまくタイミングを合わせないとタイガーアッパーカットを喰らってしまうので気を付けるのだ

相打ち覚悟で立ち強キック　VS

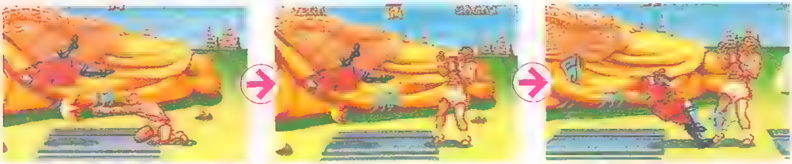
対戦ではタイガーショットを使ってくるサガットもいるはずだ。そこを狙って立ち強キックで攻撃するのも１つの攻撃方法だ。少しでもタイミングが遅れるとタイガーショットを喰らってしまうけれど、これが何回も成功すれば、対戦者に与える精神的ダメージは大きいはず。相手の攻撃を先読みして、立ちの強キックで牽制するという感じで出していけば、わりと成功してくれるはずだ。



⬆かなりリスクは高いけれども成功したときのことを考えると狙っていきたい。タイミングよく出せ

グランドタイガーにダブルニー　VS

対戦の場合は、上段のタイガーショットより、下段のグランドタイガーショットを撃ってしまいがちだ。グランドタイガーを連続で撃つようなときには、サイコを使っていけばいい。それと、グランドタイガーを抜けるにはダブルニープレスでも可能だ。こちらを使うのも１つの方法で、近距離でなら２発当てることができる。タイミングがシビアだが…。



⬆近距離で当てるには完全に先読みして技を出していかなければならないが、相手に近かったらこちら

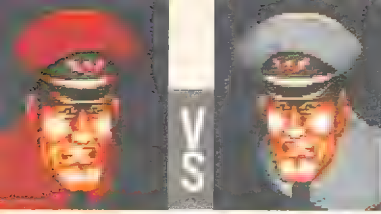
ヘッドプレスも使える　VS

まだ他にもタイガーショットを攻撃する方法がある。ヘッドプレスを使ってタイガーショットのスキを狙うこともできる。基本的に飛び道具を持つキャラにはヘッドプレスが有効だ。ヘッドプレスから次の攻撃へのバリエーションもいくつかあるので、それらをマスターしていくことが飛び道具を持つキャラの攻略方法になる。

タイガーショットの撃ち際を狙う



⬆ヘッドプレスを使っていっても大丈夫だ



ベガ VS ベガ
相手の戦法を読みながら闘う

ベガの戦法は相手をダマすような闘い方をしていかないと強くなれない。とにかく相手の行動のウラをかいて攻撃をヒットさせていきたい。ベガの同キャラ対戦では両方がそんな風な闘いをしてくるはずなので、技の読み合いに負けるな。



相手とのだまし合いに勝てば勝利は見えてくるはずなのだ

ヘッドプレスをガードして投げ 1P

コンピュータのベガを攻略するときには、相手のヘッドプレスをガードして相手が着地したところを投げるという方法が最も有効だ。この方法の注意点は、相手の着地の瞬間を見逃さないこと。ベガは着地したらすぐにジャンプするので、着地した一瞬しかチャンスはない。それとヘッドプレスをガードするときに、自分が画面端にいないようにすること。

ガード



着地の瞬間に



投げ



気を付けるのは、相手の着地の瞬間に投げのコマンドを入力すること。タイミングをつかむのだ

強キック空振りにサイコ 1P

もう1つの特徴として、中間距離で強キックを出したりすることがある。もちろん近い位置で出すこともあるが、もし当たらないような位置でキックを出したらためらわずに強のサイコクラッシャーで飛び込んでいこう。ベガを操作していればわかると思うが、強キックを出した後のスキはかなり大きい。そこをうまくついて相手を攻撃するのだ。

強キック空振り



サイコクラッシャー





これは少しタイミングをつかむのが難しいが、相手をよく見て強キックを出した瞬間を見逃すな

スカルダイバーに注意　1P

ヘッドプレスをガードするとき、間違って技を喰らってしまったらその後必ずスカルダイバーを出すので注意しよう。ここではヘタに攻撃しようなどと思わず、素直にガードをすること。しかし、コンピュータのベガはスカルダイバーをうまく使うために、かなりガードが難しい。空中で体が入れかわったりしてどちらにガードをしていいかわからなくなるのだ。キャラをよく見てガードしよう。



⬆ヘッドプレスを喰らった後のガード方向がわかりにくい。相手が空中で体を入れ換えてくるのだ

ベガの特殊な技　VS

ベガが使える少し変わった技を紹介しよう。画面端で相手がジャンプしたら、それを落とすためにこちらもジャンプしよう。強パンチなどを使って相手を落としたら、着地してすぐにホバーキックを出そう。このときホバーキックの上に相手が落ちてくれば成功で、ホバーキックがヒットする。これはホバーキックを使うことで相手との位置を入れ換えている。



⬆相手は普通ガードをするために右下を押すはずだ。しかしこれをガードするためには左下を押す

サイコを使い分けろ　VS

サイコを使うときは強弱を使い分けて相手をだましていこう。弱や中で相手の手前に着地して、投げを狙ってみたりして強だけしか使わないなんてことは避けよう。弱で出して相手にガードさせる、このとき相手に当たる寸前で着地して、すぐに相手を投げる。なんて方法をいろいろ自分で考えてみよう。



⬆うまくフェイントぎみにサイコを使うのだ

ゲームスピードの比較 時間経過と技のスピード

前作と比べてゲームスピードが速くなっているということはもう知っているよね。では実際にどのくらい違っているかを実験してみることにしよう。ゲームスピードも把握しておくことは、連続技を決めるときに非常に大切なことだ。



前作と同じタイミングでは、連続技を決めることはできないのだ

各モードでの違い

1本にかかる実際の時間つまり、タイムが99から0になるまでの時間とそれぞれのモードで、10秒で何回技を出せるかを測定してみた。ターボモードの星の数をかえたものとノーマルモード、そして前作の『ストII』についてそれぞれ試してみた。おもしろいことに、『ストII』の1本にかかる時間とターボモードの星が3個にしたときの時間がだいたい同じ。しかし技を出せる回数は全然ターボが上だ。



ただ技を出すだけでもこれだけの違いが表れたのにはおどろかされる

	1ラウンドあたりの時間	10秒間で何回技を出せるか(リュウの立ち大キック)
星4	約48秒	26回
星3	約52秒	24回
星2	約56秒	22回
星1	約1分00秒	21回
星0	約1分06秒	20回
ノーマル	約56秒	19回
ストII	約50秒	18回

連続技のタイミングをつかめ

上の表でわかるのは、『ストII』のときに決めることができた3段攻撃などの連続技を、ターボモードの星を3個にして同じように決めるには、約1.3倍のスピードで入力しなければならないこと。このスピードを体で覚えることが大切だ。



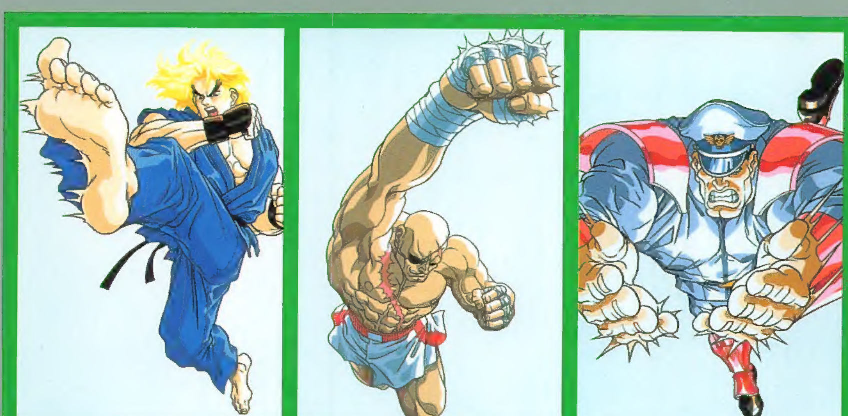
ため時間も当然短いわけだ

平成5年7月23日発行（隔週金曜日発行）第9巻第13号（通巻179号）

STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターIIターボ
攻略ガイドブック②

ケン／サガット／ベガ編



ファミリーコンピュータ Magazine 7月23日号特別付録①